NET 32 PSL. NAUJAUSIŲ ŽAIDIMŲ APŽVALGŲ!

4,3GB DVD

PC KLUBAS

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '05 (48)
Kaina 9,99 Lt

Prenumeratos kaina:
be DVD 3,99 Lt
su DVD 7,99 Lt

grand theft auto IV
PIRMIEJI TIKRI FAKTAI!

HARDWARE CLUB
GeForce 8600GTS
Naujas vidutinio lygmens lyderis.

PLAYSTATION 3
Testas ir pirmoji apžvalga!

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

C&C 3: TIBERIUM WARS
Geriausia karinė–fantastinė strategija grįžta!

RESIDENT EVIL 4
Zombiai kraustosi į Rytų Europą.

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION
Didingas senovės Rytų RPG pagaliau ir PC žaidėjams.

MĖNESIO ŽAIDIMAS

S.T.A.L.K.E.R.

UPG United Publishing Group
ISSN 1648-6854
2007'04
04

INPOC Nusišypsok - tau tai tinka!

Super žaidimas



Tamagotchi

Rašykite SMS: **PC JAVA 739034** S **kite numeriu:** **1354** **10 Lt**

Motorola: E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6070, 6100, 6103, 6111, 6170, 6233, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7360, 7370, N70. Panasonic: VS3. Samsung: D500, D600, E330, E350, E360, E720, E900, X460, X660. Siemens: C65, C75, CX65, CX70, CX75, ME75, S65, SL75. Sony Ericsson: K300i, K700, K750i, W800i, W810i, Z520i, Z530i.

Java žaidimai



3D Need for Drift

Rašykite SMS: PC JAVA 803286
Si **kite numeriu: 1354** **10 Lt**

Nokia: 6070, 6111, 6125, 6131, 6151, 6233, 6270, 6280, 7370, N70. Siemens: C75, CX65, CX70, CX75, ME75, S65, SL75. Sony Ericsson: D750i, F500, K310i, K320, K500i, k508i, K510i, K600i, K608i, k608i, K610i, K618i, K700, K750i, K790i, K800i, K800iv, M600i, S700i, S710a, V600i, V630i, V800, V800, W300i, W550i, W600i, W700i, W710i, W800, W800i, W810i, W850i, W900i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800, Z800.
Pilnas r**www.inpoc.lt**



Tamagotchi

Rašykite SMS: PC JAVA 744303
Si **kite numeriu: 1354** **10 Lt**

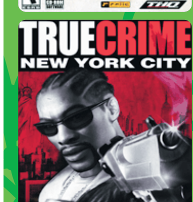
Motorola: C650, E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Panasonic: VS3. Samsung: D500, D600, E330, E350, E720, E900. Siemens: C65, C75, CF75, CX65, CX70, CX75, ME75, S65, S68, SL75. Sony Ericsson: K300i, k508i, K700, K750i, T610, T630, W800i, W810i, Z520i, Z530i.
Pilnas r**www.inpoc.lt**



Company Of Heroes

Rašykite SMS: PC JAVA 555649
Si **kite numeriu: 1354** **10 Lt**

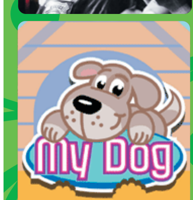
Nokia: 3120, 3200, 3220, 3510i, 5140, 6020, 6070, 6101, 6103, 6111, 6131, 6230i, 6233, 6280, N70. Samsung: D500, D600, E330, X660. Siemens: AF51. Sony Ericsson: K300i, K700, K750i, W800i, W810i, Z520i, Z530i.
Pilnas r**www.inpoc.lt**



True Crime New York City

Rašykite SMS: PC JAVA 272540
Si **kite numeriu: 1354** **10 Lt**

Motorola: C650, E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3510i, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Panasonic: VS3. Samsung: D500, D600, E330, E350, E720, X450, X460, X480, X660. Siemens: C75, CX65, CX70, CX75, ME75, S65. Sony Ericsson: K300i, k508i, K700, K750i, W800i, W810i, Z520i, Z530i.
Pilnas r**www.inpoc.lt**



My dog

Rašykite SMS: PC JAVA 225471
Si **kite numeriu: 1354** **10 Lt**

Motorola: C650, E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2650, 3120, 3510i, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6103, 6111, 6170, 6230i, 6280, 6610i, 7210, 7250i, N70. Panasonic: VS3. Samsung: D500, D600, E720, X450. Siemens: CX65, CX70, CX75, S65. Sony Ericsson: K300i, k508i, K700, K750i, W800i, W810i, Z520i.
Pilnas r**www.inpoc.lt**

Animacijos



212805 · 41013250761 · 185761 · 496895
185773 · 216083 · 216083 · 92643

Animacijos tinka: daugeliui Motorola, Nokia, Siemens, Sony-Ericsson telefonams su spalvotais ekranais. Tikslusrašas - www.inpoc.lt

Rašykite SMS: **PC A kodas** **pvz.:** **PC A 140842**
S kite numeriu: **1352** **2 Lt**
Draugui: rašykite SMS: **PC A kodas 3706XXXXXXXX** **numeriu:** **1352**

Mp3 melodijos

69 danguje * Gyvenu	510967
Sniegė & Karina * Ten	511012
Naujieji Lietuviai * Princesė	510979
Vaidas * Myliu	510974
Jurga * Nebijok	510976
Naujieji lietuviai * Ruri ruri	275707
Naujieji lietuviai * R1	275705
Naujieji lietuviai * Afigienai	275701
N.L. * Užknisa tavo skambučiai	275700
69 danguje * Super mergaitės	275712
69 danguje * Ruri ruri	275711
69 danguje * 9 danguj	275709
SEL feat. MIA * Muzika	275748
SEL * Parašykite man laišką iš Paryžiaus	275696

Ra ykite SMS: **PC RT kodas** pvz.: **PC RT 275705**
Siskiter.: **1350**
Siskite draug**PC RT kodas 3706XXXXXXX**
Siskiter.: **1350** **5 Lt**

Linksmučiai

Linksmi MP3 skambuia i

Naujii!

Varlės * Išprotėjęs skambutis	457264
Išprotėję šunys	457261
Skambutis kutena	457259
Seks bomba skambina	457256
Moters juokas	457254
Ring ring ring * Mielas skambutis	457253
Lietuvos himnas * Linksma dainelė	457247
1, 2, 3, 4, 5... * Išprotėjęs skambutis	317024
Šeimininkas..paimk mane..mmm	317018
Aš ne koks tai gramofonas	316725
Kuku... Bepročiai skambina...	313674
Davai!Davai!Davai!	311424
Pagyringas žadintuvas...	317033
Nerealus planas * žadintuvas	317031
Žinutė atėjo - Moters balsas	457266
Jums gimė sms	317027

Ra ykite SMS: **PC FT kodas** pvz.: **PC FT 457254**
Siskiter.: **1352**
Siskite draug**PC FT kodas 3706XXXXXXX**
Siskiter.: **1352** **2 Lt**

Tikro garso melodija gali būti mp3 arba amr formatu, tai priklauso nuo telefono modelio. Tinka: Motorola: A1000, A630, A780, A835, A920, A925, C261, C380, C385, C390, C650, C975, C980, E1, E1000, E1070, E365, E378i, E398, E550, E680, E770, E790, L2, L6, MPx220, PEBL U6, PEBL V6, RAZR V3x, ROKR E1, L7, V8, V1050, V180, V188, V190, V220, V235, V3 Razr, V400, V500, V501, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, PEBL V6, V710, SLVR V8, V975, V980. Nokia: 2610, 2650, 3152, 3155, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5500, 6020, 6021, 6060, 6070, 6080, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6136, 6151, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6235, 6255, 6260, 6270, 6280, 6288, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7380, 7600, 7610, 7650, 7710, 8800, 8801, 9300i, 9500, E50-2, E60-1, E61-1, E70-1, N-Gage, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N92. Samsung: A920, C240, D300, D520, D720, D730, D800, D820, D830, D840, D900, E316, E317, E320, E335, E338, E350, E370, E530, E600, E608, E610, E620, E640, E720, E770, E780, E860V, E900, E910, P207, P300, P777, P850, P900, P910, T309, X300, X500, X620, X630, X660V, X670, X680, X700, X810, X820, Z110, Z130, Z140, Z140V, Z150, Z300, Z400, Z500, Z510. Siemens: A31, AL21, C65, C66, C72, CL75, CX65, CX70, CX75, M75, ME75, S65, S68, S75, SK6R, SL75, SXG75. Sony Ericsson: B200, D750i, F500, J210, J220i, J300i, K300i, K310i, K500i, k508i, K510i, K600i, K608i, K610i, K700, K750i, K790i, K800i, M600i, P900, P910, P990i, S600i, S700i, T123i, T290, T616, T618, T628, T68, V600i, V630i, V800, W300i, W550i, W600i, W700i, W710i, W800i, W810i, W850i, W900i, W950i, Z1010, Z300i, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800.

Paveiksliukai



27959 · 66115 · 210038
481221 · 40681 · 202373
84059 · 498754 · 530546
151590 · 115836 · 202348

Ra ykite SMS: **PC WALL kodas**
pvz.: **PC WALL 457254** Siskiter.: **1352**
Siskite draug**PC WALL kodas 3706XXXXXXX**
Siskiter.: **1352** **2 Lt**

Spalvoti paveiksliukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. Samsung: C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. Siemens: C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St60, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, Z200.
Pilnas raas - w.inpoc.lt

Polifoninės melodijos

Topas

Dima Bilan * Never Let You Go	218439
Vilija * Mylėk	206288
A. Rimiškis * Kartais būna	214389
Lordi * Hard Rock Hallelujah	218458
Prison Break garso takelis	498288
69 Danguje * Super mergaitės	222321
Bumer 2 * Osen	221626
69 danguje * Devintam danguj	216344
Raketa * Dolce Gabana	216342
Christine Milton * Superstar	34735

Naujienos

Ten * Sniege ir 69 danguje	483320
Kam tu man * Andrius Rimiškis	496909
Menesienos sonata * Beethoven	37040
PANTERA * Omnitel	33001
As esu jei tu esi * Jurga	582272
Netikejom * Mango	582268
Akimirka * Neo	582265
Deja vu * Raminta	582263
Saulala raudona * Rasa ir Jonas	582262
Pas tave einu * V.Riaubiskyte	582261
Katyciu dainele * Yva	483322
Myliu motina tevyne * Vudis	582252
Relax (Take it easy) * Mika	510778
Put Your Hands Up 4 Detroit	497578
Lovelight * Robbie Williams	496498
My Love * Justin Timberlake	483301
All Good Things * Nelly Furtado	481616
Elniukai * Holly Dolly	227909
Hurt * Christina Aguilera	481533
Smack That * Akon Ft Eminem	481532
Snow * Red Hot Chili Peppers	233096
Nothing In This..* Paris Hilton	233095
Nusivylusios namų šeimininkės	450596

Lietuviškos

Alkana sirdis * Vilija	483313
Jeigu butu * Vudis	483312
Triu tiu tiu riu * Žas	222401
Viena * Rytis Cicinas	222329
Meilė tai * Delfinai	222328
Ateik ir pasilik * Taja	222327
Ėjom * Mango	222324
Super mergaitės * 69 Danguje	222321
Bling * Sel	222320
Beržynėliai * Mango	222319
Išsimiegok * Vudis	222317
Galbūt * Jurga	222316
Alaus alaus * Jonas	222315
Parašykite man laišką * Sel	222314
Apie meilę * Yva	222313
Teka saulė * Rasa ir Jonas	222312
Prisimink mane * Vilija	222310
Lietuvos rytas * Hokšila	218217
Laikas būt pirmiems * Marijonas	218216
Tegul sako * Atlanta	217133
Devintam danguj * 69 danguje	216344
Dolce Gabana * Raketa	216342
Laimė šalia * A.Rimiškis	216334
Asaros * 69 danguje	216333
Sielos nemiega * G&G sindikatas	214403
Man sakei * Vilija	214398
Ka tu man darai * Geltona	214391
Kartais būna * Andrius Rimiškis	214389
Daina ne daina * YVA	211818
Muzika * Sel ft. Mia	211815
Man nesvarbu * Neo	211812
Vivo per lei * Mino ir Vilija	209484
Mažyti mielas * Mokinukės	206018
Saulė * Augustė	206016
Į klubą * Raketa	195158
O kam sava * Andrius Rimiškis	209482
Saules miestas * Sel	188103
Blogom mergaitem viskas * Dange	188102
Ruri ruri * Naujieji lietuviai	187159
Spjaudau ir gaudau * Vilija	187157
Zalios mergos * Atlanta	178454
Mūsų tai neliečia * Raketa	178450
Mes vyrai * Andrius Rimiškis	187162
Kreizy vasara * Hokshila	178445
Tavo delne * Neo	174067
Baby * Mokinukės	174063
Tarp krentančių žvai... * Funky	173779
6 nebūsiu * Mėsa	173768
Afigenai * Naujieji Lietuviai	173767
Šok ir nesustok * Biplan	173759
Nebenoriu laukt * D. Butkutė	161078
Pasaka apie du brolius * G&G	160779
Nebijok * Jurga	160373
Under the sun * Skamp	134796

Russian

Rusijos himnas	160234
NevozmoznoeVozmozno * D.Bilan	467669
Nochnoj huligan * Dima Bilan	272524
LML * Viagra	497813
Horosho krasavicam * Serdiuchka	497812
Hochesh ja tebe spoju * Korni	497805
Dza la la * Katia Lel	497803
Ja umoliaju * A Europa	497789
Poleteli * Filipp Kirkorov	497589
Vzletai * Hi Fi	225496
Moi yasnye dni * Oleg Gazmanov	222544
Osen * Bumer 2	221626
Svoboda * Sergej Shnurov	213667
Vozle doma tvoego * Serjoga	213230
Natasha * Ruki Vverh	116685
Tancy * Reflex	116684
Prosti kiska * Mumij Trollj	116683
Itogi * Zemfira	88711
Sideli i kurili * Splin	65960
Svoboda * Leningrad	65956

Populiari

Happy birthday * Flipsyde	201844
Hips Don't Lie * Shakira	213723
Back In Black * AC/DC	12073
Thunderstruck * AC/DC	10137
Big City Life * Mattafix	172939
Stars Are Blind * Paris Hilton	219247
Daddy Cool * Boney M	21321
Your're Beautiful * James Blunt	173731
World, Hold On * Bob Sinclar	214526
Sexy Back * Justin Timberlake	221832
Trumpets * Flipsyde	219363
Precious * Depeche Mode	173687
We Will Rock You * Queen	25005
Maneater * Nelly Furtado	218637
Voodoo People * Prodigy	38570
My Love * Justin Timberlake	483301
Lambada	66420
The Sopranos garso takelis	10597
Final Countdown * Europe	24106
Don't Cha * The Pussycat Dolls	172723
Candy Shop * 50 Cent	73578
Out Of Space * Prodigy	188344
Love Generation * Bob Sinclar	182252
Feel * Robbie Williams	120116
La camisa negra * Juanes	209539
Back For Good * Take That	208729
Nasty * Janet Jackson	206304
Perfect Love * Simply Red	189182
All I Want * Mariah Carey	189010
Don't Give Hate * Jamiroquai	188377
Bongo bong * Manu Chao	188104
Me gusta * Manu Chao	187165
Hung Up * Madonna	182253
Luxurious * Gwen Stefani	182238
Get Your Number * Mariah Carey	179667
Whoomp * Crazy frog	178455
Someday * Britney Spears	173791
The pink panther * Crazy Frog	173766
Popcorn * Crazy Frog	173765
La Tortura * Shakira	115932
We Belong Together * M.Carey	115927
The War Is Not Over * Walters	113183
Lonely * Akon	100363
Counting Down Days * Imbruglia	92877
The Sound Of San Francisco	84528
Everybody Hurts * R.E.M	84209
Here With Me * Dido	84199
My Heart Will Go On * Titanic	84198
Lift Me Up * Moby	74397
I'm Out of Love * Anastacia	73963
Call on Me * Eric Prydz	73515
My My My * Armand Van Helden	69448
Sunday Morning * Maroon5	66292
EnjoyTheSilence * DepecheMode	66274
Misunderstood * Robbie Williams	58185
Pump it up * Denzel	57531
Chocolate * Kylie Minogue	44977
Guilty * The Rasmus	44975
Shake That * Scooter	44767
Boro Boro * Arash	43652
My Prerogative * Britney Spears	43534
Bang Bang * Kill Bill	38908
Firestarter * Prodigy	38726
This Love * Maroon5	38697

Rock

Hard Rock Hallelujah * Lordi	218490
About A Girl * Nirvana	208738
Anarchy In The UK * Sex Pistols	206151
Number Of Beast * Iron Maiden	65906
Amerika * Rammstein	45258
Someday * Nickelback	32516

Polifoninei melodijai gauti ra ykite SMS:
PC SUPER kodas pvz.: **PC SUPER 275705** Siskiter.: **1352**
Sisti draugu**PC SUPER kodas 3706XXXXXXX** Siskiter.: **1352** **2 Lt**
Mono melodijai gauti ra ykite SMS:
PC M kodas pvz.: **PC M 275705** Siskiter.: **1352** **2 Lt**

Melodijos tinka:

Polifonins melodijos**ka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, K750, W800i, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams.
Pilnas raas - w.inpoc.lt

WAP nustatymai

sitikink, kad tavo telefone WAP parametrai! Atsisskite parametrus i savo operatoriaus! i inut automatkai sukonfigruos WAP - Nokia ir Sony Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia OMNITEL, BITS ir TELE2 tinkluose.
Raykite inut: **GPRSWAP** Siskite numer: **1352** 2 Lt

Sveiki,

Noriu pradėti nuo vieno skaičiaus — 48. Tiek jau iš viso esame išleidę „PC Klubo" numerių. Nesunku suskaičiuoti, kad tai reiškia, kad su šiuo numeriu sulaukėme ketverių metų. Sunku pasakyti, tai daug ar mažai, tačiau labai smagu, kad visus šiuos metus esate su „PC Klubu", o svarbiausia, kad jūsų vis daugėja. Kažko ypatingo šia proga, tiesa, neparuošėme. Vis viena 48 nėra taip gražu kaip 50, kas bus jau po poros mėnesių, tada ir pabandysime jus nustebinti. Jau seniai prašote supažindinti su redakcija ir rašančiais žmonėmis, taip ir ketiname padaryti.

O kalbant apie rašančius, turbūt pastebėjote, kad praėjusiame numeryje buvo pora naujokų. Taip pat pora žmonių debiutuoja ir šiame numeryje, įdomiausia — pagaliau vėl turime autorę merginą! Naujų autorių starto priežastis paprasta — tiesiog norime apžvelgti nors ir trumpiau, bet absoliučiai visus pasirodžiusius žaidimus, nesvarbu, stambūs jie ar smulkesni, geri ar blogesni. Todėl norime paprašyti: jei pasigedote kažkokio neseniai pasirodžiusio žaidimo apžvalgos, rašykite kupone, elektroniniu paštu ar www.games.lt svetainėje, kur netrukus mūsų klubas atsinaujins.

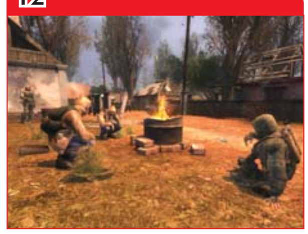
Tiesa, vis tik numeryje nedidelę naujovę turime. Prie kiekvieno apžvelgto žaidimo įdėjome po porą į jį panašių žaidimų (nedėjome tik tos pačios serijos, nes ir taip aišku, kad bus panašus). Tikimės, jums patiks ši mintis ir leis daugiau sužinoti apie patikusio stiliaus žaidimus.

Iki, greitai jau vasara :).

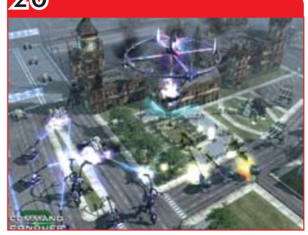
Ričardas Jaščemskas

Turinys 07 05

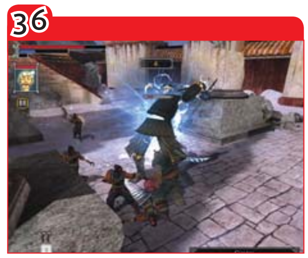
12



20



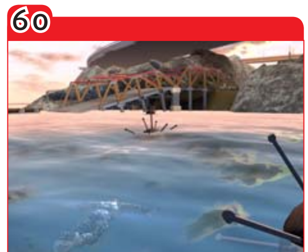
36



42



60





Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Reda Lazaravičienė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Mindaugas Mozūras, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Andrius Raižys, Žygimantas Kudirka.

Žurnalą leidžia UAB „UPG Baltic".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 7.364
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.
www.upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

PC DVD – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

Labiausiai laukiami žaidimai

KAIP PASAKYTŲ AGENTAS SMITAS, „THIS IS INEVITABLE“. IŠ TIESŲ NAUJO GTA ŽAIDIMO PASIRODYMAS YRA NEIŠVENGIAMAS. NORS ŠIAME SKYRELYJE RAŠOME JAU APIE BENT KARTĄ PLAČIAU MINĖTUS ŽAIDIMUS, BE TO, PASIRODANČIUS PC, MANAU, NESUPYKSITE, JOG KETVIRTAJAM „GRAND THEFT AUTO“ SKIRSIME ŠIĄ SVARBIĄ VIETĄ ŽURNALE. PIRMĄJĮ ŽAIDIMO FILMUKĄ JAU, KO GERO, PASIŽIŪRĖJOTE MŪSŲ DVD, O JEI NE, TAI TUOJAU PAT PERŽIŪRĖKITE, TIK TADA SKAITYKITE PIRMUOSIUS TIKRUS FAKTUS APIE GTA IV!



Po kovo 29 dieną pasauliniame tinkle pasirodžiusio įspūdingo „Grand Theft Auto IV“ klipuko (kurį galite rasti ir mūsų diske) tapo žinoma daugybė naujų šio ekskliuzyvinio X360 ir PS3 konsolių projekto detalių. Štai jos visos iš eilės:

> Žaidimo koncepcija yra visiškai perkurta palyginus su ankstesnėmis frančizės dalimis. Jokios multiplikacijos, kvailų triukų, daugybės klaikių nesąmonių ir chaoso. Užsimanysite pramogauti tramdydami praeivius — greitai patys tapsite policininko auka. Kūrėjai konsultavosi su nusimanančiais žmonėmis ir gerai įsivaizduoja, koks iš tikrųjų nelengvas šiuolaikinio nusikaltėlio gyvenimas.

> Nors ketvirtoji dalis tapo daug rimtesnė, niūresnė ir tikroviškesnė, kūrėjams būdingas humoras ir ironija niekur nedingo, tiesiog perėjo į kokybiškai naują lygį.

> Įvykiai vystosi 2007–aisiais metais. Pagrindinis veikėjas — Niko Belikas, emigrantas iš Rytų Europos, tikriausiai Serbijos arba Kroatijos. Draugas atvažiavo į JAV neatsitiktinai — gyventi tėvynėje nesisekė, o dar broliuko viliojimai: neva gyvenu aš čia pasiturinčiai, su daugybe „babkių“ bei moterų didelių galimybių šalyje.

Išeivis nusikaltėlis iš Rytų Europos atsiduria Niujorko gatvėse.

> Žaidimo veiksmas vyks Niujorke. Apie tai liudija lengvai atpažįstamos vietos: Times Square, Katedra arba centrinė stotis. Garsus MetLife pastatas virto Getalife, Statue of Liberty (Laisvės Statula) pavadinta Statue of Happiness (Laimės Statula)... Išsaugoti, tačiau pervadinti visi svarbiausi miesto gyvenamieji rajonai. Bruklinas tapo Brokeriu, Manhetenas — Algonkinu, Kvinsas — Djuksu, Bronksas — Boenu, o Niudžersis — Alderni.

> Savo dydžiu vietinė teritorija kiek nusileis San Andreasui. Tačiau GTA IV žaidime nebus beribių tuščių miškų ir laukų — čia mūsų laukia daugybė pastatų ir turiningos lokacijos. Nėra kaimo vietovių, todėl iš žaidimo pašalinti lėktuvai. Na, tai tiesiog netikroviška, ir kur jūs ketinate skraidyti vieno miesto ribose?

> Visi kūrėjai praleido daugybę laiko tikrame Niujorke — norėjo pajusti atmosferą. Ir teigia, kad jiems pavyko „pagauti“ pačią „Didžiojo Obuolio“ esmę — daugybę vienas į kitą nepanašių etninių ir nusikaltėlių grupuočių bei rasių, keistuolių gatvėse. Miestas gyvena savo gyvenimą — gatvėmis vaikšto tūkstančiai žmonių su savo rūpesčiais bei problemomis. Jame nebesi visatos centras, tik eilinis praeivis. Pasiekti viską teks krauju ir prakaitu.

> Prabangų grafikos lygį leidžia įvertinti minėtasis klipukas, be to, autoriai žada jį dar labiau patobulinti. Žaidimas veikia RAGE („Rockstar Advanced Game Engine”) varikliuko pagrindu, kuris buvo naudojamas projekte „Table Tennis“, parodo tokį rezultatą, kad mažai nepasirodys.

> Ypatingas kūrėjų pasididžiavimas — dienos ir nakties kaita, fizika ir animacija. Autoriai mano, kad nei vienas šiuolaikinis žaidimas negali pasigirti iš tiesų įtikinančiais veikėjais. O štai GTA IV gali: vietinė animacija bus stebėtinai tikroviška, atkurta iki smulkmenų. Liudininkai (tie, kam pasisekė matyti „gyvą“ žaidimą) pritariamai linkčioja galvą: eisena priklauso nuo paviršiaus, jaučiamas kiekvienas herojaus žingsnis ir veiksmas.

> Pakeista prisitaikymo sistema. Apie naują autoriai kol kas nutylì, tačiau skelbia, kad investavo į ją daugybę žmoniškų valandų ir ji būtinai mums patiks.

> Dėl garso takelio galima nesivarginti — „Rockstar“ ketina ne tik išlaikyti lygį, bet ir pakelti jį į naujas aukštumas.

> Ir pagaliau — siekiant didesnio autentiškumo ir noro „išbandyti kažką šviežesnio“, kūrėjai nutarė nesinaudoti žinomų aktorių paslaugomis. GTA pasaulio gyventojai kalbės paprastų, tačiau ne mažiau įtaigių aktorių balsais. ☒



Praėjusiame numeryje pasakojome apie su antruoju „Half–Life 2“ epizodu pasirodysiantį žaidimą „Portal“. Dabar — keletas nedidelių naujienų apie patį pagrindinį žaidimą.

Kūrėjai atskleidė šiek tiek informacijos apie žaidimo istoriją. Citadelės sunaikinimas leido atsirasti didžiuliam portalui. Kad jį uždarytų, Gordonas ir Alyx turi pirmame epizode gautą duomenų paketą nugabenti į Baltąjį Mišką. Čia, buvusioje raketų bazėje, įsikūrę mokslininkai ir draugai. Žinoma, nukakti iki šios bazės nebus taip paprasta, mat miške persekios Combine kariai ir įvairiausios paslaptingos būtybės. Ši antrojo epizodo istorija turėtų užtrukti apie aštuonias valandas, vidutiniškai dviem valandom ilgiau nei pirmasis epizodas.

■ Žaidime bus ir nauja transporto priemonė. Tai bus mašina, primenanti senesnius amerikietiškus „muscle“ automobilius.

Laukia kelionė prieš perpildytu mišku į mokslininkų bazę.

Kalbant apie techninę pusę, „Episode Two“ bus pažangesnis už patį „Half–Life 2“ ir jo pirmąjį epizodą. Tiesa, tikėtis naujojo DirectX 10 palaikymo neverta. Tačiau kūrėjai tikina turintys didesnį biudžetą technologijoms ir žada dar labiau išnaudoti fiziką žaidime bei galingiausių vaizdo plokščių turėtojams paruošti dar gražesnių vaizdų.

„Half–Life 2: Episode Two“ žada pasirodyti rudenį PC, PS3 ir „Xbox 360“ platformoms vienu metu. ☒



3 Overlord

■ Pavaldiniai galės patys pasinaudoti kritusių priešų ginklais ar šarvais, tačiau jūs — valdovas, todėl gausite visą auksą, priešų sielas, retus metalus ir kitas gėrybes, kurias galėsite panaudoti savo reikmėms.

Kompanija „Codemasters“, neseniai surengusi didelį renginį, kuriame pateikė naujausios informacijos apie būsimus savo žaidimus, šiek tiek plačiau papasakojo ir apie netradicišką piktadario žaidimą „Overlord“. Filmuką apie žaviuosius blogio valdovo pavaldinius galite pažiūrėti diske, o čia apie juos papasakosime detaliau.

Būtent mažų pakalikų būrys, kuriuos galite kontroliuoti, išskiria „Overlord“ iš kitų veiksmo nuotykių žaidimų. Niekšeliai bus visiškai pavaldūs herojui (tai yra jums) ir nė nemirktelėję paklos savo ausuotas galveles už savo valdovą. Tiesa, lengva ranka siųsti jų myriop nepatartina, nes jie moka nemažai kitų naudingų dalykėlių.

„Prisijaukinti“ ir valdyti bus galima net iki 50 padarų vienu metu. Įdomu tai, kad jie nebus visiškai vienodi, išsiskirs į keturias grupes, tad jums teks nuspręsti, kokio tipo ir kiek pavaldinių jums reikės. Paprasčiausi padarai bus kovotojai, jie drąsiai puls bet kokį sutiktą priešą ir net taps kamikadzėmis. Kovoti taip pat padės padarai–ugniasvaidžiai, patys nebijantys ugnies ir mėtantys į priešus ugninius kamuolius. Žalieji žudikai bus nepaveikiami nuodų, o patys iš užnugario sėlins prie priešų ir juos „nukenksmins“. Be to, jie sugebės iš surinktų žaidime daiktų pagaminti patobulinimus herojui. Paskutinioji grupė yra gydytojai — jie sugebės prikelti kritusius draugus, kita išskirtinė jų savybė — gebėjimas plaukti.

> Jūsų valioje net iki 50 skirtingų tipų padarų — pavaldinių.

„Overlord“ turi pasirodyti PC ir „Xbox 360“ platformoms birželio pabaigoje.



LOST PLANET PASIRODYS IR PC

Rodos, nuolat konsolėms kūrųsi kompanija „Capcom“ rimtai nusprendė nepalikti PC žaidėjų „už borto“. Praėjusiame numeryje džiaugėmės „Devil May Cry 4“ pasirodymu kompiuteriuose, tokio paties likimo susilauks ir neseniai „Xbox 360“ konsolėje pasirodęs hitas „Lost Planet: Extreme Condition“.

Trumpai apie žaidimą. Tai trečiojo asmens veiksmas, perkeliantis mus į ledinę Antarktidą, kurioje, kaip įprasta, dėl nepaaiškinamų priežąsčių atsirado kraugeriški ateiviai ir mūsų herojus turi pasirūpinti, kad šie mieli vabalėliai neišlystų iš už šaltojo žemyno ribų. Priemonės: galingas mechas ir, žinoma, ginklai ir dar kartą ginklai.

Ledinės palaimos PC žaidėjams laukiame karštos vasaros pradžioje.

KOLEKCINIS JUBILIEJINIS

Šaunuoliai iš „Eidos“ teisingai nutarė, kad jubiliejinis „Tomb Raider Anniversary“ leidinys tiesiog nusipelno dar ir kolekcinės versijos. Kurią mes, tiesą pasakius, ir anonsuojame.

Kolekcinio leidinio turinys, deja, didesnio įspūdžio nepalieka — į komplektą prie vieno DVD disko bus pridėtas kitas, kuriame rasime filmą apie kūrimą, garso takelius, komentarus, vaizdų galerijas ir visus kada nors išvydusius pasaulio šviesą frančizės reklaminius klipukus. Rinkinio kaina Europoje — 60 eurų. Už tokius pinigus mes tikėjomės mažiausiai Laros statulėlės ir didelio plakato. Gaila!

Žaidimo pasirodymas, primename, numatomas gegužės pabaigoje.



Verslo naujienos

NEATIDĖLIOTINOS PAGALBOS PROGRAMA, TAKE–TWO

Pusgyvės „Take–Two“ investitoriai, kaip reikiant pamojavę kirviu ir atstatydinę kompanijos prezidentą ir pagrindinį finansininką, daugiau ar mažiau sėkmingai suformavo naują vadovybę su Štrausu Zelniku priešakyje. Ir, žinoma, laukia jos aktyvių judesių, kaip ištraukti įmonę iš balos.

Vadovybė pasirodė tiksliai ir be repeticijų — ponas Zelnikas pareiškė, kad neatidėliotinos pagalbos skęstančiai kompanijai programa susideda iš penkių punktų ir bus įgyvendinta per šimtą dienų.

Iš pradžių bus pabaigti top–vadybininkų valymai — nusikaltusių už nesąžiningą darbo atlikimą laukia galingas spyris į vieną vietą. Paskui prasidės daugelio „Take–Two“ padalinių restruktūrizavimas: išgyvens tik pelningi arba potencialiai pelningi (tie, kurių balansas bus teigiamas „pataisius“ visas klaidas), o nuostolingi arba neperspektyvūs bus negailestingai supjaustyti.

Trečiasis žingsnis — „atviri pokalbiai“ su partneriais (nuo geležies gamintojų iki autorinių teisių turėtojų). Šalims būtina banaliai „pasisveikinti“ ir kartu pagalvoti, kaip gyventi toliau šiame žiauriame pasaulyje. Ketvirtas punktas skelbia didesnį akcentą laiko patikrintų frančizių vystymui bei rizikingos kūrybinės betvarkės minimizavimą. „Take–Two“ mieliau išleis kokią nors GTA–14, nei leis vaikinams iš „Rockstar“ sugalvoti kažką revoliucinio arba genialaus.

Penktasis noras įkūnija kompanijos auksinę svajonę — pagaliau atsikratyti visų skandalų, juridinių pretenzijų, ieškinių ir kitų nemalonumų, gadinančių reputaciją ir čiulpančių „Take–Two“ nervus ir pinigus.

Įdomu tai, kad netrukus po Zelniko pareiškimo leidėjo akcijų kaina pakilo 14 JAV centų. Smulkmena, bet malonu.

ŽAIDIMAI NE TIK ŽUDO



Keista naujiena pasiekė mus iš saulėtos ir laisvę mylinčios Meksikos. Originalų kovos būdą su neteisėtu ginklų laikymu sugalvojo šios šalies valdžia nusprendusi, kad nacionalinį šaudymo troškimą galima patenkinti ir virtualiai.

Tepito miestelio valdininkai, susirūpinę nusikaltėlių siautėjimu, pažadėjo kiekvienam piliečiui „Xbox“ konsolę (paprastą ar 360, nepranešama) mainais į neteisėtai laikomo ginklo atidavimą policijai, arba piniginį jos vertės ekvivalentą. Dar daugiau: nutrūktgalviams, atitempusiems į nuovadą kažką stambesnį (pavyzdžiui, granatsvaidį), bus išduotas visas PC, kurio vertė siekia 770 dolerių.

Surinktus ginklus policininkai sunaikins poligone, o prisipažinusius nusikaltus paleis be teismo ir tyrimo. Įdomiausia, kad per pirmą unikalios „akcijos“ dieną joje sudalyvavo beveik 20 žmonių.

UBISOFT PIRKINIAI

Naujiena keliomis eilutėmis. Stambus leidėjas „Ubisoft“ dėl kažkokių savų grynai šventų priežasčių nepatingėjo nubėgti į Vokietiją ir įsigyti vietinę kompaniją „Sunflowers Interactive“. Ši kontora nusikalto dėl žinomos ekonominės frančizės „Anno“ atsiradimo — trys jos inkarnacijos „Anno 1503“, „Anno 1602“ ir „Anno 1701“ visame pasaulyje buvo išleistos bendru 5 milijonų egzempliorių tiražu.



Verslo naujienos

Be to, „Ubi“ atsikando 30 procentų akcijų gabalą iš studijos „Related Desings“ (tiesioginiai „Anno 1701“ kūrėjai). Dėl kokios priežasties leidėjas atliko tokius nepigius judesius, nepranešama. Tiesa, kalbama, kad „Ubisoft“ naujai įgytas pajėgas ketina mesti į „The Settlers“ tęsinių kūrybą.

Ką gi, pagyvensim, pamatysim.

KURIS KŪRĖJAS PELNINGIAUSIAS?

Britų žurnalas „Develop“ paskelbė pelningiausių praėjusių metų žaidimų kūrėjų sąrašą. Žinoma, pirmoje vietoje karaliauja milžiniškos „Electronic Arts“ komandos puolėjas studija „EA Canada“. Nuolatinės naujų „Need For Speed“ ir „FIFA“ serijų gamybos dėka, per praėjusius metus kanadiečiai papildė EA taupyklę 235 milijonais dolerių.

Paskui „elektronikus“ sąraše įsitaisė „Nintendo“, pati gaminanti ir platinanti savo žaidimus, savo pačios sukurtoms konsolėms. Šis užsiėmimas jai atnešė nemenkus 140 milijonus.

Galima nuspėti, kaip pasiskirstė skirtingų šalių kūrėjų bendros pajamos. Pirmauja JAV — 617,2 milijonai dolerių. Antroje vietoje — Anglija, 456,6 milijonai. Trečioje — Kylančios Saulės šalis Japonija — 341 milijonas dolerių.

SIMSAI UŽKARIAUJA PASAULĮ

Labai miela naujiena: lipdukai, statulėlės ir kita atributika jau nebepatenkina „Electronic Arts“ apetito. Leidėjas, apimtas nesuvaldomo noro „prastumti“ megafrančizę „The Sims“, visur, kur tik įmanoma, paskelbė ketinimus išleisti atitinkamos tematikos... kreditines mokėjimo korteles.

Kol kas nepranešama, kokios rūšies korteles išvysime, tačiau jau tikrai žinoma, kad visi jų turėtojai gaus „malonių teminių dovanų“. Dar vienas naujas daiktas į namų sims–reikmenų kolekciją? Ar nuolaida eilinio išplėtimo pirkimui?



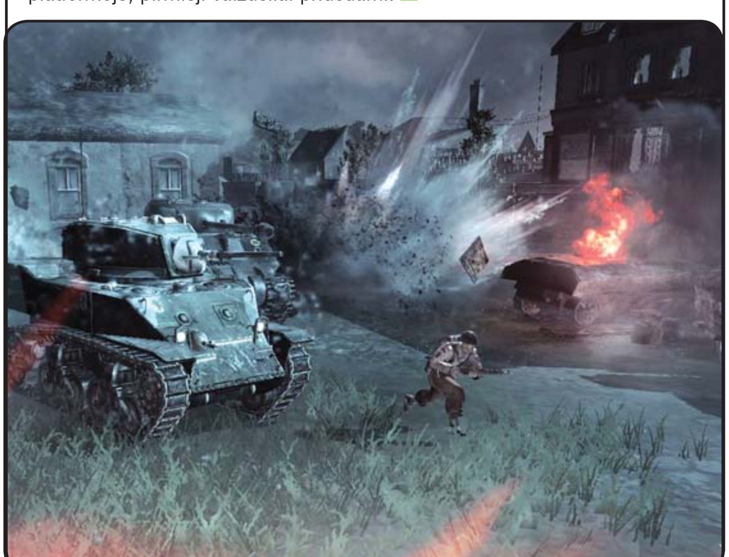
Tuo tarpu publikos dėmesiui siūlomi 4 dizaino variantai, oficialioje svetainėje vyksta balsavimas dėl paties–pačiausio vardo.

HEROJINIO RTS PAPILDYMAS

Kompanija THQ nepriverté ilgai laukti — pirmojo RTS „Company of Heroes“ papildymo oficialus anonsas įvyko praėjus savaitei po pirmų gandų apie jo egzistavimą. Visas tęsinio pavadinimas — „Company of Heroes: Opposing Fronts“.

Naujos siužetinės kampanijos pasiūlys mums sužaisti ir už britų kariuomenę, ir už nacių pajėgas. Patobulinimai palietė ir ketvirtįjį „multiplayerį“: jis pasipildė naujais režimais, apie kuriuos „Relic“ kūrėjai kol kas nutylėjo. „Essence Engine“ varikliukas sulaukė chirurgo įsikišimo ir buvo apmokytas dirbti su „DirectX 10“, DI ir fizika taip pat atnaujinta, be to, kūrėjai rūpestingai prisuko dinaminę oro sąlygų kaitą, įtakojančią mūšio eigą.

„Opposing Fronts“ premjera numatoma 2007–ųjų rudenį ekskliuzyviai PC platformoje; pirmieji vaizdeliai pridedami.



Elektroninė studentų diena



Kauno kolegijos Technologijų fakultetas dabartiniams ir potencialiems būsimiesiems studentams balandžio pradžioje surengė renginį „e–diena“, kuriame dalyviai jėgas išbandė tiek rimtose, su IT studijomis susijusiose rungtyse, tiek „linksmojoje“ dalyje — kompiuterinių žaidimų turnyre.

„e–diena“ prasidėjo I–III kursų studentų konferencija, kurioje pranešimus pristatė ir su baigiamųjų darbų projektais supažindino būsimieji kompiuterinių tinklų administratoriai. Kaip informavo Paulius Baltrušaitis, Technologijų fakulteto Kompiuterinių technologijų katedros vedėjas, studentai pristatė daug sprendimų, reikalingų konkrečiose praktinėse situacijose.

„e–dienos“ programoje vyko ir profesinės varžybos, kuriose kompiuterinių tinklų administravimą studijuojantys studentai išbandė jėgas kabelinės sistemos montavimo ir testavimo, namų kompiuterinio tinklo įrengimo, gedimų kompiuterių tinkle paieškos ir šalinimo rungtyse.

Antrąją neformalią „e–dieną“ vyko du žaidimų turnyrai. Vienas jų labai įprastas, o kito žaidimo pasirinkimas buvo gana netikėtas ir netradicinis. Pirmasis, žinoma, kibersporto standartu išliekantis „Counter Strike“, kuriame kovojo aštuonios komandos, o nugalėjo komanda „ResPect“. Antrasis individualus turnyras vyko žaidžiant „Need For Speed“. Netikėta ir įdomu tai, kad žaidėjai pasirinko ne oficialiuose turnyruose naudojamą „Carbon“ ar praėjusių metų „Most Wanted“, o senesnį, „klasikiniu“ vadinamą „Porshe Unleashed“ variantą. Studentai šią seriją pasirinko dėl jos didesnio tikroviškumo ir dėl to, kad čia reikalaujama daugiau žaidėjo pastangų važiuojant. Varžybas nugalėjo Justinas Ašmontas.

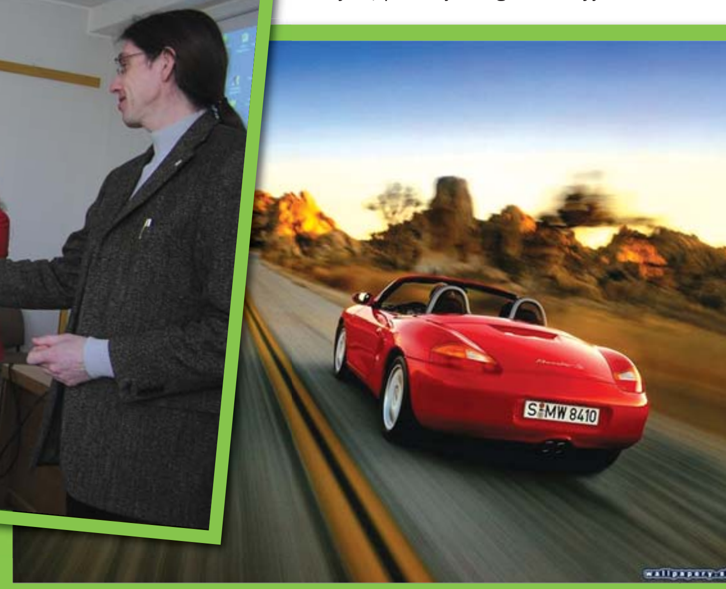
Kauno kolegijos Technologijų fakultetas panašių renginių, į kuriuos bus įtraukti ir kompiuterinių žaidimų turnyrai, planuoja rengti ir ateityje.













Geriau 100 kart išgirsti,
nei 1 kart pamatyti.
zip fm
ZipFM. RADijAS kuris
trukdo miegoti tAvo KAIMYNAMS.



Blogi draugai — geras siužetas

Battlefield: Bad Company

battlefield.ea.com
- PLAFTORMA PC DVD
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS DICE
- LEIDĖJAS EA Games
- PASIRODYMO DATA 2008

Pirmą kartą per savo ilgametę istoriją šaudyklė su žodžiu „Battlefield“ savo pavadinime įgaus visavertę siužetinę kampaniją.

„Battlefield: Bad Company“ atsidursime priešo užnugaryje, kur būsime apsėsti pasipelnymo ir keršto. Žaidimo veiksmas vystysis netolimoje ateityje. „Bad Company“ bus tiesioginis konsolėse pasirodžiusios taktinės šaudyklės „Battlefield: Modern Combat“ tęsinys, šiltai sutiktas spaudos ir žaidėjų. Vienam žaidėjui skirtų užduočių „asortimentas“, kūrėjų teigimu, bus artimas tam, kurį siūlo „Battlefield 1942“ ir „Battlefield 2“. Tačiau yra ir nemažas skirtumas: 90 proc. žaidimo pasaulio bus įmanoma sugriauti, čia pagelbėja „Frostbite Engine“ varikliukas, kuris už uždarų kompanijų durų buvo slaptai kuriamas ilgus trejus metus. Laikai, kai paprasta trobelė arba telegrafo stulpas tapdavo neįveikiama kliūtimi galingam „Abramsui“, pamažu praeina.

Nauja netolimoje ateityje vykstanti šaudyklė su siužet ir griaunamomis aplinkomis.

Grafinis varikliukas džiugiai draugauja su „DirectX10“ ir visais madingais efektais. Atrodo žaidimas iš tikrųjų stulbinančiai, įsitikinkite patys pažvelgę į vaizdelius. O kaip priedą prie prabangios grafikos „Digital Illusions“ žada Holivudo stiliumi sukurtą veiksmą, daugybę nuotykių ir „juodo humoro“ užtaisą. Taip pat mūsų laukia daugybė ginklų ir veikėjų klasių, niekur nedings ir „multiplayer“, jau tapęs frančizės sinonimu. Apie pastarojo režimus kol kas neturime jokios informacijos, tačiau ši patyrusi bendrovė „DICE“ vargu ar galėtų nuvilti.

Kaip bebūtų gražu ir įdomu, yra vienas „bet“. Nors kūrėjai DICE paskelbė, kad žaidimas pasirodys ir PC, EA pranešime minimos tik „next-gen“ konsolės. Tad tiksliai neaišku kaip bus iš tiesų, tikėkimės kūrėjai bus teisūs.



Palyda naujajam filmui

Spider-Man 3

Tiek kine, tiek žaidime Žmogus-Voras stoja į kovą su Smėlio žmogumi.

www.sm3thegame.com
- PLAFTORMA PC DVD
- ŽANRAS veiksmo
- KŪRĖJAS Beenox
- LEIDĖJAS Activision
- PASIRODYMO DATA 2007–05–04

„Activision“ jau netrukus, gegužės mėnesį, ketina išleisti veiksmo žaidimą apie Žmogų–Vorą „Spider–Man 3“. Priežąstis, be abejo, naujo kino filmo apie garsųjį kostiumuotą herojų pasirodymas.

Jame mums pirmą kartą bus pasiūlyta be tradicinių raudonai–mėlynų rūbų pasimatuoti ir legendinį juodą Žmogaus–Voro kostiumą, prailginantį veikėjo gyvenimą, padarantį jį ištvermingesnį ir pajėgesnį. Žadamas visiška judėjimo laisvė Niujorko gatvėmis ir stogais, žinoma.

Pasipriešinti super herojaus galioms ketina 3 banditų grupuotės. Gangsteriai atliks savo juodą darbą įprastai: grobs įkaitus, plėš bankus, parduotuves ir butus, vogs automobilius... Turėsime sustabdyti visą šią betvarkę visais įmanomais būdais. Sėkmingai atlikęs vieną arba kitą užduotį, herojus galės kaupti patirties taškus, įgyti naujų įrankių ar unikalius kombo–smūgius. Kvapą gniaužantys persekiojimai ir svaiginantys mūšiai su būtinais bosais kiekvienos misijos pabaigoje pridedami.

Įvairūs galingi priešai, juodasis Venom kostiumas ir visiška laisvė judėti po Niujorką.

Civilizacija žengia toliau

Civilization IV: Beyond the Sword

www.civilization.com
- PLAFTORMA PC DVD
- ŽANRAS strategija
- KŪRĖJAS Firaxis
- LEIDĖJAS 2K Games
- PASIRODYMO DATA 2007 liepa

Naują papildymą ketvirtajai „Civilizacijai“ mums rengia šaunus duetas „2K Games“ ir „Firaxis“. Pilnas pavadinimas — „Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword“.

Pavadinimas gana tiksliai perteikia esmę: žaidėjams siūlomas tuzinas scenarijų ir nuo pačių kūrėjų, ir nuo fanų bendrijos — visų veiksmas vystosi išradus paraką. Būtinai išvysime apie dešimtį naujų civilizacijų, 16 naujų lyderių, 5 pasaulio stebuklus ir daugybę visiškai naujų karinių vienetų. Dar į žaidimą atkeliavo korporacijos, kurios čiuptuvais apipainioja visą planetą ir leidžia pelningai mainytis resursais ir prekėmis.

Ne tokie svarbūs pakeitimai palietė praktiškai kiekvieną žaidimo aspektą. Taip, kur kas sunkiau tapo pasiekti pergalę išskridus į Alfą Centaurą. Šnipinėjimas ir Jungtinės Tautos prieinamos kur kas anksčiau. O atsižvelgus į „žiūrovų pageidavimus“, pagaliau atsirado „pažangesnio starto“ galimybė — iš pradžių gali pasirinkti jau ištirtas technologijas, modifikuoti savo tautą ir žaidimą pradėti nuo vėlesnio etapo.

Jau esi pasirengęs užkariauti pasaulį?! Tada tik belieka sulaukti liepos. Ir diskas su originaliu „Civilization IV“, žinoma, nepamaišytų.

Antrasis „Civilizacijos“ papildymas nukels mus į parako amžių.



Tarp naujų lyderių išvysime ir dviejų Amerikos pusių garsenybes: prezidentą Abraomą Linkolną ir vieną legendinių indėnų vadų – Sėdintį Bulių.



Garsiausias vampyras

Dracula: Origin

Kadangi žaidimas dar toli, kol kas tik pirmieji „gažiųjų“ herojų ir jų namų piešinukai.

www.frogwares.com
- PLAFTORMA PC DVD
- ŽANRAS nuotykių
- KŪRĖJAS Frogwares
- LEIDĖJAS Focus Home Interactive
- PASIRODYMO DATA 2008

Ukrainiečių studija „Frogwares“, kvestų ir nuotykinių žaidimų kūrėja (Šerloko Holmso, Žiulio Verno serijos), ketina pasidalinti su mumis savo mintimis apie paties garsiausio vampyro kilmę. Tuo tikslu ir anonsavo naują žaidimą „Dracula: Origin“.

Vėl žanras tas pats — nuotykių. Profesoriaus Van Helsingo vaidmenyje žaidėjams teks suspardyti legendinį kraugerį, ketinantį atrasti ir perskaityti senovinį manuskriptą, gebantį prikelti mirusius.

Kam to reikia grafui? Štai čia ir susiduriame su „Frogware“ autorine versija — neva Drakula buvo labai tikintis ir pamaldus žmogus. O štai jo žmona kažkodėl nesijautė esanti laiminga ir nusižudė, taip pasmerkė save amžinam prakeiksmui.

Pakvaišęs iš sielvarto, Drakula pasiuntė Dievą kažkur toli ir kreipėsi nelabojo pagalbos. Už visas išgyventas kančias pastarasis padovanojo grafui nemirtingumą ir destruktyvius polinkius. O Drakula, trokštantis susigrąžinti žmoną, sužinojo apie minėtą senovinį raštelį ir nutarė paaukoti savo, hm, gyvenimą, jo paieškoms. Draugo veiksmų planas paprastas: 1. Prikelti žmoną; 2. Bonusas — prikelti zombių minią.

Turėsime susabdyti Drakulą, bandantį išsiaiškinti mirusių prikėlimo paslaptis.

Guild Wars tęsiasi





Kovo pabaiga tapo tikra dovanų skrynia „Guild Wars“ gerbėjams. Lauktos žinios pagaliau pasirodė: rudenį oficialiai startuos trečiasis „Guild Wars“ papildymas „Eye of the North“.

„Eye of the North“ bus pirmasis papildymas, kurio paleidimui reikės turėti bent vieną iš ankstesnių GW dalių: „Prophecies“, „Factions“ arba „Nightfall“. Būtent dėl šios priežasties žaidimo kaina bus mažesnė nei paprastai.

Naujos misijos žaidėją grąžins į Tyria žemyną, kuriame ir prasidėjo GW saga. Anot autorių, žaidėjai sužinos, kas atsitiko Tyria istorijos herojams, kol šie blaškėsi po kitus pasaulius ir kovojo tarpusavyje. Tikriausiai aišku, jog nieko gero jiems neatsitiko, todėl norėdami išsaugoti tvarką ir teisingumą, žaidėjai turės pereiti 18 skirtingo lygio požemių, kuriuose susidurs su trimis naujomis NPC rasėmis: Asura — požemių dvasių tauta, Norn — vikingų palikuonys, apsigyvenę kalnuose, ir Sylvari — miškiniai. Pastarieji tikrai nesitaikstys su atvykėliais, todėl išsaugoti žaidėjų svarbiausias kūno vietas padės 150 naujų „skill‘ų“ visai dešimčiai GW profesijų, 10 naujų herojų ir 40 papildomų šarvų rūšių, jau nekalbant apie ginklus.

Taip trumpai būtų galima apibūdinti trečiajį GW papildymą, kuris, beje, bus ir paskutinis. Taip, tikriausiai daugelis šią naujieną girdėjo ir dėl to džiaugiasi, nes būtent „Eye of the North“ anonsuoja „Guild Wars 2“!

Anot autorių, GW2 žada perkelti frančizę į visai naują lygį. Kadangi pirmtakas buvo kuriamas nuolatinio atnaujinimo ir pildymo principu, GW2 išlaikys šią formulę ir įneš dar daugiau naujovių tiek į pasalio „instance“ koncepciją, tiek į PvP, tiek į personažo tobulinimą.

Daug dėmesio bus skiriama bendravimui, kadangi senajame GW žaidėjas kitus žaidėjus galėdavo matyti tik miestuose arba tik savo sudarytoje komandoje. Dėl to šalia jau įprastų instancinių teritorijų bus įdiegtos „laisvosios“ zonos, kuriose žaidėjas galės susitikinėti su kitais personažais kaip ir tradiciniame „on–line“. „ArenaNET“ pažymėjo, jog ryšys tarp skirtingų rušių teritorijų bus paremtas domino efektu, kuris veiks tiek instancines, tiek normaliąsias teritorijas vienodai.

Į visa tai bus įdiegta sistema, kuri generuos besikeičiančio ir nenuspėjamo pasaulio įspūdį. Pavyzdžiui: Tu su savo draugais keliauji nuošaliomis kaimo vietovėmis, o tuo tarpu virš jūsų galvų praskrieja drakonas. Jeigu jūs jį nudėsite, kaimas jus apdovanos ir laikys didvyriais. Jeigu nenudėsite, drakonas sugriaus tiltą per upę ir jums teks jį atstatyti, saugoti kaimą nuo banditų gaujų.Tokių panašių įvykių (event) žaidime bus šimtai, vieni jų vyks kas savaitę, kiti — kas dieną, treti — kas valandą, dar vieni įvykiai rutuliosis nuo pačių žaidėjų veiksmų.

Kitas stambus pakeitimas, o gal tiksliau papildymas, laukia PvP. Atsidarys vadinamosios Mists teritorijos, jungiančios žaidimų serverius. Šiose teritorijose kovos vyks panašiai kaip realaus laiko strategijoje, kai kovų padarinius jaučia visas žaidimo pasaulis (beje, kažko panašaus galime tikėtis „NCSoft“ projekte „AION“).

Karų pergalės atneš žaidėjams nemažai naudos. Įvairius bonusus, pranašumą, gal greitesnį energijos, gyvybių atstatymą, dažnesnį „drop‘ą“ žaidėjas galės gauti archyvuodamas laimėjimus. Šitokį „apdovanojimą“ žaidėjas jaus savaitę ar kelias.

GW2 visiškai pakeis herojaus lygio kėlimo sistemą. Kaip žinome, GW personažo aukščiausias lygis siekė 20. Tuo tarpu GW2 lygių skaičius gali išaugti iki 100 ar net tapti beribiu. Taip pat personažai įgaus naujų judesių, kurių trūkumas buvo akivaizdžiai jaučiamas GW. Personažai galės šokinėti, plaukti ir net įsiropšti į medį.

Kol kas tiek yra žinoma apie „Guild Wars 2“. Beta testavimo serveriai atsidarys kitais metais, tačiau išleidimo data dar nėra nustatyta. Vienas svarbiausias klausimas būtų, ar GW2 taip pat nereikės kas mėnesį mokėti už laiką, praleistą žaidžiant. „ArenaNET“ atstovai patikino: „Guild Wars 2“ neturės abonentinio mokesčio.

> Jau tuoj pat sulauksime trečiojo ir paskutiniojo „Guild Wars“ papildymo, o po metų ar vėliau – pilnaverčio žaidimo tęsinio.



Naujas nemokamas žaidimas Mythos



Visiems, kurie mėgsta daugelio žaidėjų internetinius žaidimus, tačiau nenori už juos mokėti, galės mėgautis nauju MMORPG žaidimu „Mythos".
Šį žaidimą kuria kompanija „Flagship Studios". Kol kas nėra aišku, kaip ši bendrovė uždirbs pinigų, nes žaidimas žaidėjams bus platinamas visiškai nemokamai. Naudos iš šio žaidimo, matyt, kūrėjai tikisi netiesioginės, nes „Mythos" pagalba bus testuojama daugelio žaidėjų režimams skirta technologija, kuri bus naudojama būsimajame „Hellgate: London" žaidime.
Žaidimo veiksmas vyks Uld pasaulyje, o žaidėjai savo nuotykiams galės pasirinkti vieną iš trijų rasių veikėjų. Tai žmonės, elfai ir gremlinai. Žaidimas savo idėja bus panašus į „Diablo" (bent jau taip giriasi žaidimo kūrėjai), o didžioji dalis veiksmo plėtosis kiekvienai atskirai grupei naujai sukurtuose požemiuose.
„Mythos" bus galima parsisiųsti jau šiais metais. Kada konkrečiau, kol kas nėra aišku.

Balandžio mėnesio „Online" pasaulio trumpoji svarbiausiųjų įvykių apžvalga



2007–04–03
„Warhammer Online: Age of Reckoning" kuriamos Azijos šalims skirtos versijos.

2007–04–11
„Lineage 2: Interlude" pasiekė rinką.

2007–04–12
Internete buvo išplatintos nuotraukos ir videoreportažai su naujaisiais „World Of Warcraft Tier 6" setiniais rūbais.

2007–04–13
„Blizzard" išplatino pranešimą, jog naujasis „World of Warcraft" patch'as 2.1.0. testuojamas. Tai pirmas tokio masto atnaujinimo komplektas po „Burning Crusade".

2007–04–17
Europos žaidėjams pristatyta nemokama „Lineage 2" bandomoji 14 dienų žaidimo versija. Ją atsisiųsti galima iš GamersHell.com.

2007–04–18
„Flagship Studios" paskelbė apie visiškai nemokamo „Diablo" stiliaus tinklo RPG Mythos testavimo serverių atidarymą.

2007–04–19
Įdiegta rusiškoji „Guild Wars" žaidimo versija.

2007–04–24
Startuoja ilgai lauktas „Žiedų valdovo" tinklo žaidimas „Lord of the Rings: Shadows of Angmar".



S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

Tiek metų laukus gautą žaidimą natūraliai norisi trinti į miltus. Sumaišyti su žemėmis už kiekvieną paliktą klaidelę ar nenušlifuotą detalę. Už kiekvieną neįdiegtą „feature" (jei tik, mano nuomone, jis turėtų būti įdiegtas). Už kiekvieną tą dieną, savaitę, mėnesį... metus laukimo ir seilėtekio spoksant į kūrėjo šykščiai viešinamus ekrano paveikslėlius. Norisi skaldyti ir daužyti. Laužyti ir peikti. Bet kad ir kaip norėtųsi, teks apsiriboti tik liūdnomis nuokrypomis į tai, koks galėjo būti S.T.A.L.K.E.R. ir kokiu netapo. Jei pažiūrėtume ir įvertintume tai, kas yra, paaiškės, kad šioje situacijoje daugiau (beveik) nieko norėti ir negali. Juk tai žaidimas, įeisiantis į istoriją (ne tik dėl nuolatinių išleidimo atidėliojimų). Ir tai tikrai ne paskutinioji dalis (būtų kvaila).

VISKĄ PRISIMINTI

Skaudu, kad „Stalkeris" prasideda amnezija. Tiek žaidimai, tiek Venesuelos serialų pramonė taip nuvalkiojo šį reiškinį, kad net ir rimtame kontekste amnezija atrodo juokingai ir netikrai. Štai jums ir pirmasis įspūdis, sukėlęs kiek įtartiną prieskonį, juolab kad man labai norėjosi rimtos, ilgos ir gilios priešistorės. Bet meskime tai šalin ir trumpai, keliais žodžiais, aptarkime žaidimo pasaulį.

Esminė priešistorė, turinti itin daug sąsajų su realiu gyvenimu, ko gero, puikiai pažįstama daugeliui lietuvių. Jaunesniems tik priminsiu, kad 1986–ųjų metų balandžio 26 dieną ketvirtajame Černobylio AE reaktoriuje įvyko avarija. Jos pasekmės ir padariniai juntami ir mūsų dienomis. Gal vyresni prisimins ir patį įvykį. Nors man tada nebuvo tiek metų, kad aktyviai stebėčiau žinias, tačiau puikiai pamenu motinos draudimus eiti į kiemą lyjant. Lietuvoje gyvenantys žmonės atominio lietaus bijojo dar keletą metų po katastrofos. Su avarija nesusijusi, bet nemažiau įdomi detalė yra ta, kad XIII amžiuje Černobylis buvo LDK dalis, kurią mes paskui padovanojome, ir ji tapo vėtoma ir mėtoma (ir kam tik ji nepriklausė :)).

Tačiau žaidimas ne apie praeitį, o apie netolimą ateitį. Po avarijos aplink Černobylį buvo užtverta Zona. Absoliučiai visi jos gyventojai buvo evakuojami, tačiau, savaime aišku, evakuoti ne visi. Dalis nuo gimimo Černobylio apylinkėse gyvenusių žmonių atsisakė išvykti ir rizikuodami liko gyventi Zonoje ar Pripetės miestelyje. Daugiau nei tūkstantis žmonių ten gyvena ir iki šiol. Tiesa, didžioji jų dalis yra aplinkos priežiūros personalas, kariai

www.stalker-game.com

PLAFTORMA PC DVD

PEGI REITINGAI 16+

ŽANRAS FPS

KŪRĖJAS GSC Game World

LEIDĖJAS THQ

DATA 2007–03–23

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GF 5700/ATI 9600 video, 10 GB HDD

Žaidimo atmosfera tokia tiršta, kad galima ją pjaustyti... Nepaisant to, kad viskas baigiasi gan netikėtai, S.T.A.L.K.E.R. išlieka vienu geriausiu FPS žaidimų, kuriuos man teko žaisti. Ypač jei jums patinka post-apokaliptinė atmosfera iš tokių žaidimų, kaip „Fallout".

„Boomtown"

„Online" reitingų vidurkis: 82%

NPC

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



DEUS EX



BOILING POINT







KOLEKCINĖ VERSIJA

Kolekcinėje S.T.A.L.K.E.R. versijoje, kuri parduodama supakuota metalinėje dėžutėje, rasite šiuos papildomus dalykus:

> Atskiras DVD, kuriame yra įvairi video medžiaga, 360 ekrano paveikslėliai, vaizdai, muzika ir informacija iš kūrėjų.

> Išlikimo gidas – 50-ies puslapių knygutė, kurio- je aprašomos žaidimo pasaulio grupuotės, mutantai, ginklai ir kita informacija.

> Vienas daugelio žaidėjų režimo žemėlapis ir dvi išskirtinės žaidėjo išvaizdos.

> Popierinis Zonos žemėlapis, kuriame pažymėtos įdomios vietos.

ir mokslininkai. Pasak „Stalker“ kūrėjų, artimoje ateityje Zonoje bus gyvenama kur kas tankiau, joje įsikūrusios grupuotės užsiims teritorijas ir gins jas tiek nuo kitų grupių, tiek nuo valdžios atstovų. Pagrindinis jų buvimo Zonoje tikslas — radiacijos pagamintų artefaktų paieška, o toliau jau — pagal sąžinę. Kas dirbs mokslininkams, kas prekiaus turistams, kas darys tai karo pramonės vardan, o kas paprasčiausiai užsiims plėšimu ir kontrabanda.

Žinoma, nei iš šio, nei iš to į Zoną žmonės būriais nepasipiltų. Dabar juk niekas, išskyrus šiek tiek kvaištelėjusius nuotykių ir mistikos ieškotojus, ten nesiveržia. Pasak žaidimo istorijos, netolimoje ateityje Černobylyje driokstels dar viena serija paslaptingų ir ne tokių galingų sprogimų. Prasidėję po sarkofagu, kur tūno užgesintas reaktorius, jie dunkstelėjo keliose AE ir Zonos vietose. Sprogimų serija Zonoje sukėlė anomalijų audras, kurios savo ruožtu į jas patenkančius objektus kartais paverčia vertingais artefaktais. Iš esmės artefaktai — tai anomalijos vietoje likęs nuodėgulys, turintis neįtikėtinų savybių: gydo žaizdas, saugo nuo kulkų ar radiacijos, gerina nešiotojo ištvermę. Bet kiekvienas artefaktas turi ir neigiamų savybių, bet plačiau apie tai — kiek vėliau. Faktas yra tas, kad tokių objektų atsiradimas kaip medus viliojo mokslininkus. Be abejo, vietinė valdžia skubiai sustiprino Zonos apsaugą, nes artefaktai — didelis turtas tiek medicinos, tiek karo pramonei; nėra jokio poreikio juo dalintis. Būtent tai ir paskatino stalkerių grupuočių atsiradimą zonoje. O jų tikslai, kaip jau minėta, visiškai skirtingi.

Mes valdome vieną tokį stalkerį, išgyvenusį siaubingą sunkvežimio „avariją“. Zonoje mus randa kitas stalkeris ir pamatęs ranką puošiančią tatuiruotę nugabena kūną ginklų prekeiviui į rūsį, kur mus sėkmingai parduoda. Čia mes atsigauname ir suvokiame, kad nė velnio neprisimename. Ginklų prekeivis lyg tarp kitko užsimena, kad už mus sumokėjo, paprašo atlikti jam porą darbelių, tačiau jau nuo pirmų žaidimo akimirkų mums dovanojama laisvė ir mūsų PDA. Visi stalkeriai Zonoje turi PDA su žemėlapiais, draugų žinutėmis, asmeninėmis pastabomis ir kita vertinga informacija. Vertingiausia, aišku, yra tai, kad mūsų PDA yra lyg savotiškas imtuvas, tad jei mirtume, jį radę praeiviai puikiai žinotų, kur tai atsitiko ir kokiu būdu. Tai štai šiame PDA mes randame vieną vienintelį įrašą: „Užmušti Streloką“. Mus išgelbėjęs prekeivis užsimena lyg ir girdėjęs apie tokį tipą, nes jam apie jį pasakojo jo draugo brolio giminaitis, kuris dirbo vieno bičo, pažinojusio Streloką, pusbrolio seneliui. Tai gali reikšti tik viena. Kelionė iki taikinio bus ilga, jos metu už suteiktą informaciją teks atidirbti visiems draugų pusbrolių senelių „švogeriams“. Tai viskas, ką jūs turėtumėte žinoti apie pagrindinę žaidimo siužeto liniją. Ji nėra tokia ilga ir painі kaip norėtųsi, tad nė neketinu daugiau apie tai kalbėti.

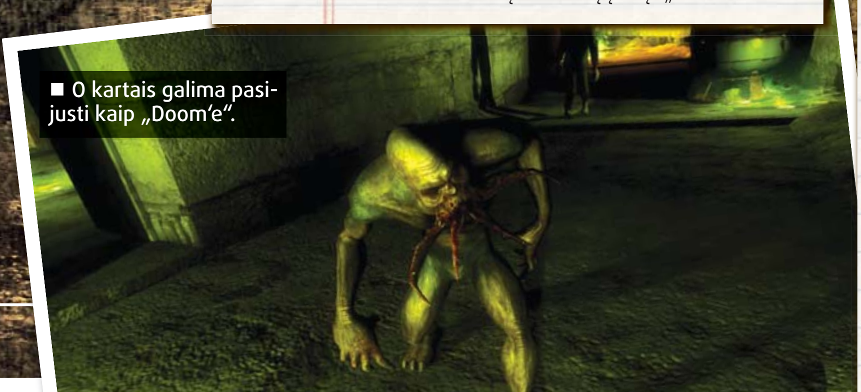
Tenka nuolat tvarkyti savo inventorių ir neviršyti maksimalaus jo svorio.

Skirtingi priešai naudoja kitokias kovos taktikas, kurias mums reikia perprasti ir išnaudoti.

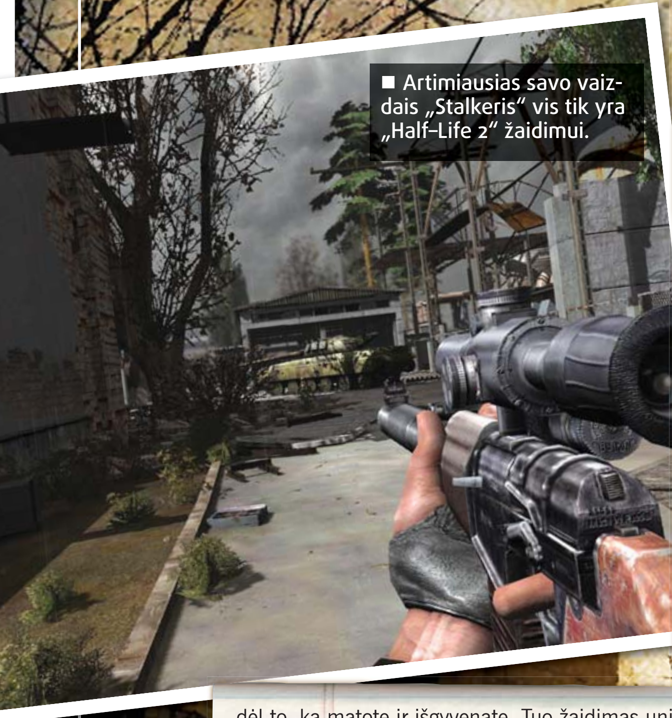
NAUJAS BŪDAS KURTI MILŽINIŠKUS PASAULIUS

Visi žaidėjai visais laikais žaidime svajoja apie laisvę. Laisvę spręsti, laisvę elgtis taip, kaip jam atrodo teisinga, laisvę klajoti ir laisvę nieko neveikti :). Šiuo metu vis populiarėjantys MMO žaidimai nemažai tos laisvės dovanoja. Rimtesni RPG žaidimai tokią laisvę siūlė jau seniai. Šaudyklių žanre bandymų būta, bet mažai. Ir bene geriausias iš jų senas geras „Deus–Ex“. Pirmojo asmens RPG žaidimai, kurie galėtų būti priskirti ir šaudyklių pogrupiui, teigią esą jie irgi suteikė tokią laisvę, tačiau paskutinė „The Elder Scrolls“ dalis įrodė kitką. Taip, tai galingas pasaulis. Taip, jis didelis ir klajoti po jį gali nevaržomas. Tačiau kūrėjai tyčia ar netyčia pamiršo esminį dalyką. Viskam gyvenime reikalinga prasmė. Net laisvei. Jei joje nėra prasmės, žmonės jos nesiekia. „Morrowind“ laisvė neturėjo jokios prasmės. Stalkerio laisvė... Hm... Jos turi ne per daugiausiai.

Nesupraskite manęs klaidingai. Kad ir kokią užduotį vykdytumėte, kokio PDA pėdsakais sektumėte, su kokiu tikslu po pasaulį klajotumėte, daugiau ar mažiau visada jusite malonumą



■ O kartais galima pasijusti kaip „Doom'e“.



■ Artimiausias savo vaizdais „Stalkeris“ vis tik yra „Half-Life 2“ žaidimui.

dėl to, ką matote ir išgyvenate. Tuo žaidimas unikalus. Tačiau prasmės čia nėra. Žaidimas orientuotas į pagrindinę misiją ir į šalikelę jūs arba pasukate dėl savo malonumo, arba ne. Globaliai tai neturės jokios prasmės. Žinoma, jūs pamatysite vieną iš 7 baigiamųjų filmukų, kurį būtent ir nulems jūsų pasirinkimai žaidimo metu, tačiau iš esmės tai labai nežymus faktorius, vien dėl to, kad jis paprasčiausiai neįtakoja žaidimo eigos.

Pagrindinė kampanija aprūpins jus viskuo, ko jums reikia, jokie šalutiniai apdovanojimai drastiškai nepakeis jūsų karjeros, nepavers žaidimo lengvesniu ir nepadarys jūsų stipresniu. Tai reiškia, kad su žaidimu galite praleisti 12–20 įtemptų valandų ir jį pabaigti. Pamatysite nedaug. Tačiau žaidimas bus pabaigtas. Prasmė pamatyti daugiau išlieka tik tuo atveju, jei esi beviltiškas romantikas. O tokių mažai. Kūrėjai sukūrė unikalų ir, regis, sveiku protu nesuvokiamą pasaulį, tačiau nepadarė praktiškai nieko, kad eilinis žaidėjas jį pamatytų, išlandžiotų kiekvieną jo užkaborį ir įvertintų kiekvieną jo elementą. To daryti nėra prasmės. Prasmė yra siekti tikslo, o jis tik vienas — „Užmušti Streloką“.

O GALĖJO BŪTI KITAIP...

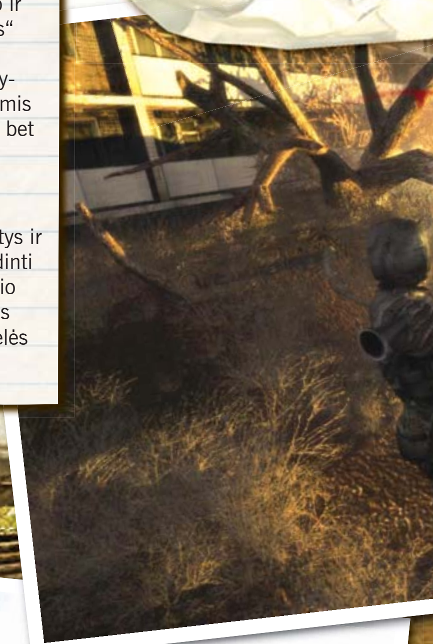
Senais bendradarbiavimo su lietuviškuoju „Game.exe“ laikais, pamenu, turėjau puikią progą perskaityti milžinišką interviu su „Stalker“ kūrėjais. Jau tada buvo sukurta nemaža dalis žaidimo pasaulio, fizikos modelis ir grafikos variklіukas. Jei žaidimas būtų pasirodęs tada... Jis be jokio siužeto ir prasmės ilgam ir tvirtai įsitvirtintų topuose. Tačiau jis pasirodė šiandien ir mes norime daugiau.

Tai štai tame sename interviu (o kiek laiko praėjo — treji–ketveri metai?) išdidūs ukrainiečiai porino, kad „Stalkeris“ bus MMO. Jie turėjo aiškų ir skaidrų planą, kaip turi gyvuoti „Stalker“ pasaulis, kai po jį vienu metu klajoja tūkstančiai žaidėjų — stalkerių. Tas interviu ir reportažo kadrai, paruošti GSC ir „Game.exe“ žurnalisto kelionės kuo arčiau Černobylio elektrinės metu, mane tiesiog šokiravo. Tačiau šiandien aš suvokiu, kad žaidimo kūrėjai taip ir „nepersijungė“ nuo MMO prie „Single Player“ režimo. Žaidime daug MMO elementų: statistikos skaičiavimas, išvystyta prekybos sistema, kovojančios frakcijos ir Arena PvP pjautynės. Visi šie elementai sėkmingai gali gyvuoti bet kuriame žaidime vienam žaidėjui, tačiau tokiu atveju, kai tavo pasiekimai nepalieka kietojo disko ribų, už juos būtinas atlygis, suteikiantis milžinišką pasitenkinimą ir prasmę kartoti atliekamus veiksmus. Juk MMO žaidimuose į areną mes einame ne dėl prizo. Visų pirma, mes siekiame įrodyti savo įgūdžių pranašumus prieš kitus ir mėgaujamės pergale dėl to, kad nugalėjome gyvą oponentą. Jei mes tampame bent jau 10 iš 100 žaidžiančių, įgyjame žaidėjų pripažinimą, mūsų reputacija auga, ji matuojama ne virtualiais taškais, mes tampame kažkuo kitu, tikrų ir gyvų žmonių galvose, kartais net širdyse. Tai didžiausias apdovanojimas, kurį gali suteikti ir suteikia bet kuris MMO, be jokios abejonėstai yra tai, ko mes sąmoningai ar nesąmoningai siekiame.

Kai žaidžiam įkalinti savo „Harde“, viso to netenkame, tad kūrėjo darbas yra įprasminti mūsų darbus, nebūtinai kažkokiais daiktais. Tai gali būti visavertės šalutinės istorijos su savo pabaiga ir būtinai įtakinga žaidimo pasauliui. Juk žaidžiame vieni, pasaulis gali keistis ir mainytis, kitiems savo veiksmais mes netrukdome. „Stalkeryje“ tokio įprasminimo nėra, tiksliau, tėra tik maža dalelė. Už klaidžiojimą po pievas mes kartais apdovanojami retesniu artefaktu ir daugybe šalutinės informacijos, kuri, tiesą sakant, įdomi tik nedaugeliui. Todėl tiesiog laisvai klajojant po pasaulį dažnai apima liūdesys, kad jame nėra kitų žaidėjų, galinčių padėti išspręsti vieną ar kita konfliktą. Liūdna matant, koks nuostabus pasaulis mus supa, ir suvokiant, kad mažų mažiausiai pusė jį žaidžiančių žmonių jo viso taip ir nepamatys. Anksčiau ar vėliau žaidėjui paprasčiausiai trūks kantrybė ir jis griebęs pagrindinę kampaniją už ragų ims ir pabaigs žaidimą. Liūdna, kad MMO taip ir netapęs šis šedevras taip ir nevirto visaverčiu žaidimu vienam žaidėjui. Dabar „Stalkeris“ yra tai, apie ką jis yra. Mutantas. Vienos jo savybės išpuoselėtos ir išlavintos iki tobulybės, kitos nunyko arba tapo nereikšmingomis ataugomis. Jam pačiam taip gal ir geriau, bet tai nėra normalu :(.

ANTIŠAUDYKLINĖS INJEKCIJOS

Būkime atviri. „Stalkerio“ užmojai ir apimtys ir taip per dideli, kad mes galėtume jį pavadinti tiesiog šaudykle. Vien milžiniško Černobylio rajono perkėlimas su AE, miškais, miestais ir kaimais, su keliais, keleiliais ir net šalikelės akmenimis iš realaus pasaulio į virtualųjį





■ Černobylio Atominė elektrinė su aplink ją siautėjančiomis anomalijomis užgniaužia kvapą.

vertas to, kad „Stalkerį“ laikytume kažkuo daugiau nei paprastu FPS. Kūrėjai irgi nemenkai paplušėjo, kad žaidimas neliktų visiškai paprasta šaudykle ir įdiegė daugybę RPG ir/arba „Thinking Shooter“ elementų. Todėl žaidžiant aplanko visai kitokie jausmai, nei žaidžiant kokį „Doom“.

Amžinas šovinių stygius ir inventoriaus tvarkymas — tai pirmas iššūkis, metamas žaidėjui. Kiekvienas nukautas priešas gali turėti vertingų daiktų, kuriuos norėtume priglausti. Pasaulio pakelės ir pievos nusėtos artefaktais, o po Zoną šmirinėjantys konkurentai kartais savo daiktus paslepia kokioje užuovėjoje. Viską natūraliai norisi priglausti, tačiau tai padaryti nebus taip paprasta. Mūsų herojus su savimi gali tampytis maždaug 60 kg sveriančią naštą. Šį svorį sudaro ir keletą kilogramų sveriantis apsauginis apsiaustas ar liemenė. Pistoletas (kartais — du), šratinis šautuvas faunos medžioklei, pistoletas–automatas nuolatiniam naudojimui ir būtinų būtiniausiai šturmo automatas intensyviems susirėmimams ar susišaudymams labai atvirose ir didelėse erdvėse. Visa tai dar be amunicijos ir provizijos jau sudarys kone pusę pakeliamo svorio. Dar pridėkime keliolika litrų degtinės (be jos į radiacijos kamuojamą zoną — niekaip), bintus, vaistinėles, keliolika šimtų šovinių, granatas, dešros, duonos ir kelias skardines „Turistų pusryčių“. Antiradiacinės injekcijos rinkinius ir kelis po pusę kilogramo sveriančius artefaktus.

Paaiškėja, kad daugiau mes galime paimti daiktų, sveriančių dar 5–10 kilogramų, o klajonėse po Zoną tai yra labai mažai. Būna, užeini kokią pievą, kurioje vien artefaktų gali susirinkti tiek, kad nebepaneši. Ir nemanykite, kad aš čia sarkastiškai išvardinau krūvą šlamšto. Visų tų daiktų jums būtinai reikės. Norite jūs to ar ne, zonoje sutiksite per daug skirtingų priešų, kad išsisuktumėte su vienu ginklu (ar vienu tipu šaudmenų kai kuriems iš jų), zonoje teks gerti, kad apsaugotumėte kūną nuo radiacijos, valgyti, kad jis pailsėtų ir gydyti žaizdas, kurių jums be jokio sąžinės graužimo pridarys vos ne kiekvienas gatvėj sutiktas. Ši žaidimo savybė reiškia, kad negalėsite paprasčiausiai bėgti ir tratinti, kur papuola ir ką papuola. Šovinių, kad ir ką darytumėte, visada trūks; ilgainiui žaidimas įvaro savotišką šaudmenų taupymo ir normavimo kompleksą. Turiu pastebėti, kad inventoriaus planavimas ir teisingo sprendimo paieškos yra viena iš įdomesnių žaidimo dalių. Tai ne tik galvosūkis. Tai atmosferos dalis, priverčianti sąmonę susilieti su žaidimo pasauliu ir mąstyti taip, lyg tu pats iš tiesų ir esi tas Stalkeris.

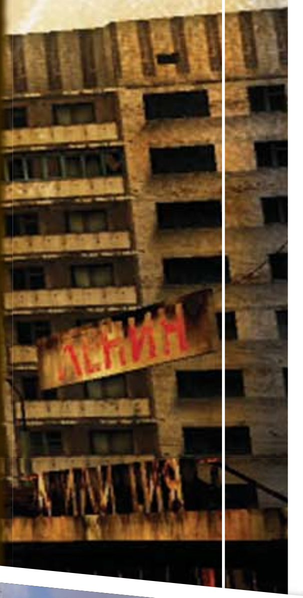
Kitas žaidimo bruožas — šalutinės užduotys. Jų daug. Be proto daug. Visa bėda, kad, kaip jau minėjau, jos pernelyg šalutinės, mažai įtakojančios žaidimo eigą, bet jas atlikti smagu. Smagu planuoti maršrutą ir skubėti, nes kiekvienai užduočiai atlikti duodamas labai ribotas laikas. Kadangi iš galutinės žaidimo versijos buvo išimtos transporto priemonės, visur ir visada teks pėdinti pėsčiomis, o Zonoje paprasčiausiai nėra saugių vietų, kurias kirsdamas galėtum atsipalaiduoti. Prie to prisideda ir dar vienas šaudyklėms labai nebūdingas dalykas — „A–Life“ varikliukas. Jis atsakingas už priešo DI, tačiau ne tuo tradiciniu būdu, kaip mes jį įsivaizduojame. „A–Life“ varikliukas yra paties žaidimo pasaulio intelektas, mąstantis ir atliekantis tam tikrus veiksmus tose žaidimo vietose, kur mūsų nėra. Vadinasi, iššaudęs banditus stovykloje negali būti tikras, kad į ją grįžęs rasi tuščią. Ten jau gyvens artimiausi jų konkurentai arba po ją šmirinės atvykęs pastiprinimas. Vadinasi, visos kelionės metu teks būti pasiruošus atremti žmonių ir mutantų antpuolius.

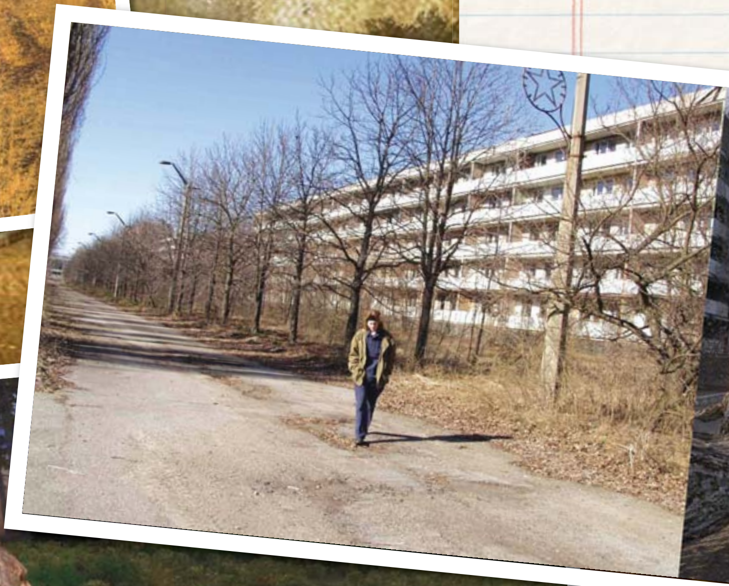
Suksite į mažiau gyvenamus plotus? Sveiki atvykę į radiacijos ir anomalijų pasaulį! Neilgai trukus suprasite, kad geriau keliauti keliais ir pakliūti į trumpus susišaudymus, nei pėdinti aplinkomis ir rizikuoti būti apsuptam anomalijų, kurios tikrai nebus labai draugiškos. Ir pats artefaktų naudojimas... Kaip jau minėta, jie turi teigiamų ir neigiamų savybių. Jūsų diržas

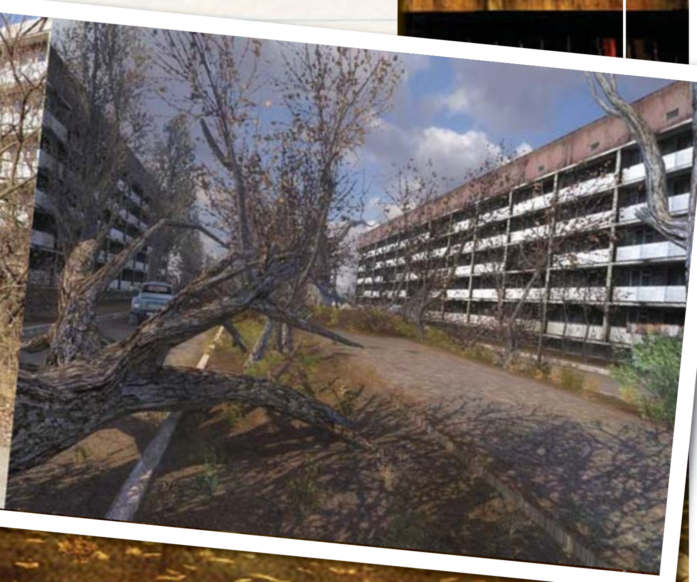
Žaidimo pasaulis sukurtas maksimaliai artimai tikroms Černobylio apylinkėms.



■ Granatsvaidis yra galingiausias, tačiau ir sunkiausias ginklas žaidime, todėl mažai tikėtina, kad jį dažnai pavyks panaudoti.









■ Mutantų įvairovė žaidime nėra labai jau didelė, tačiau sutikti „egzemplioriai“ labai įspūdingi ir dažnai gąsdinantys.

„S.T.A.L.K.E.R.“ turėjo tapti MMO žaidimu.



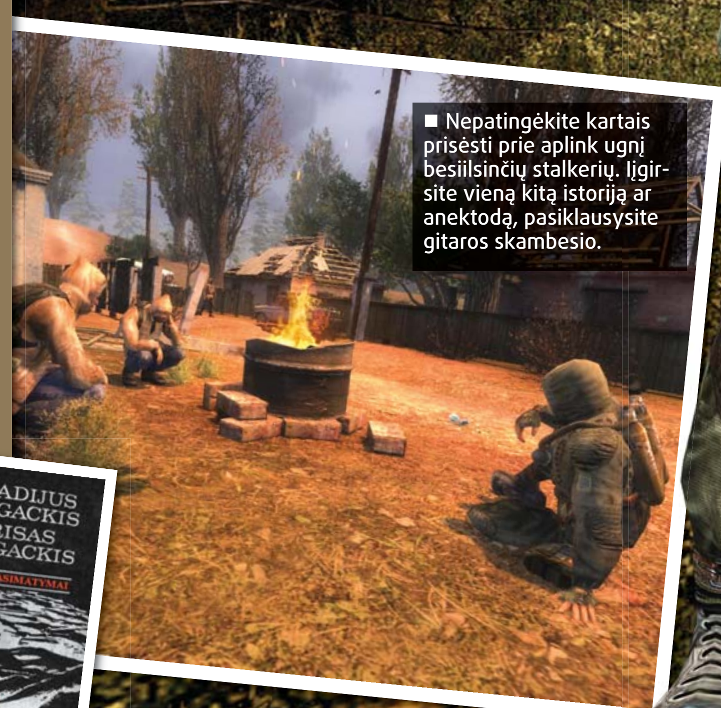
pakankamai talpus, kad vienu metu naudotumėte 5 artefaktus. Tačiau iš tiesų visada naudosite tik vieną :). Kodėl? Dėl neigiamu savybių. Kai rasite tą artefaktą, kurį jums būtinai norisi naudoti, paaiškės, kad jis lėtai, bet užtikrintai jus žudo. Norėdamas sustabdyti jo neigiamą poveikį ieškosite kito artefakto, kurio teigiama savybė atsvertų pirmojo neigiamą. Tačiau jis irgi turės neigiamų savybių. Finale ant jūsų diržo puikuosis 5 artefaktai. Vienas suteiks labiausiai trokštamą pastiprinimą, kiti likviduos neigiamus padarinius. Visa tai susumavęs pamatysite, kad žaisdami „Stalkerį“ daugiau laiko praleisite galvodami ir planuodami, nei veikdami. Toks jau tas gyvenimas :).

ŠAUDYKLINĖS INJEKCIJOS

Tačiau esminė žaidimo dalis yra šaudymas. Būtent todėl „Stalkeris“ ir vadinamas FPS (išradingesni šias tris raides papuošia dar kokiu papildiniu kaip FPS/RPG; FPS/Thinking shooter...). Išdidžiai galiu pareikšti, kad susišaudymai „Stalkeryje“ mažai kuo skiriasi nuo „Half–Life 2“. Visų susišaudymų esmė (bent jau mano kuklia nuomone) slypi taikinio DI ir ginkluotėje. Ginklai čia autentiški, tuo viskas pasakyta. Keletą futuristinių–eksperimentinių ginklų rasite tik pačioje žaidimo pabaigoje. O likusį laiką jums tarnaus legendinis AK–47, medžioklinis šautuvas, keli tipai pistoletų. Ginklo charakteristikos priklausys ne tik nuo būsenos (taip jie genda), bet ir nuo naudojamos amunicijos. Pavyzdžiui, radę labai retai pasitaikančių vieno šrato kulkų medžiokliniam šautuvui (jei jo vamzdis nepjautas), puikiai išnaudosite jį kovoje itin dideliais atstumais. Tuo tarpu „antinės“ kulkos tiks tik šaudymui faktiškai įrėmus šautuvą į taikinį. Ginklai taip pat gali būti modifikuoti. Vienu metu galėsite pritaikyti tik vieną modifikaciją, o kas tai, bus jūsų reikalas. Optinis taikiklis, duslintuvas, greitašaudiškumą ar žalą didinančios dalys... Tiesą sakant, ginkluotės prasme nieko „Stalkeriui“ neprikiši. Viskas apgalvota, realistiška ir gerai subalansuota. Gal tik šaudymo garsas kiek pakrikęs: man tai labai svarbu, žaisdamas noriu girdėti metalinių ginklo dalių skambesį.

Apie DI galiu pasakyti tik tiek. Įgyvendintas ir veikia geriau nei ginkluotė. Netoli tobulumo ribos, tad GSC turėjo visas teises jį girti ir vadinti geriausiu (ką jie sėkmingai ir darė). Priešo DI, atrodytų, remiasi ne tik kodu, bet ir tikrų tikriausiomis emocijomis (šiurpas nueina pagalvojus :)). Tai labiausiai pastebima kaunantis su banditais. Šie valkatos niekada nevaikšto po vie-





■ Nepatingėkite kartais prisėsti prie aplink ugnį besiilsinčių stalkerių. Įsiklausysite vieną kitą istoriją ar anekdotą, pasiklausysite gitaros skambesio.

NEGRĮŽIMO TAŠKAS

Nors ir nesinori pasakoti apie žaidimo pabaigą, tačiau turime pasakyti vieną svarbią pastabą. Patekus į patį paskutinį siužetinės temos lygį — Sarkofagą — žaidimas nebeleidžia grįžti atgal, tad nebegalėsite įvykdyti likusių misijų ar pakeisti savo gautos pabaigos. Todėl labai patariame turėti keletą atskirų žaidimo išsaugojimų kiek anksčiau, dar atvirose žaidimo teritorijose.

Tiesa, buvo pranešta, kad netrukus pasirodys „atviro žaidimo“ modifikacija, kuri leis grįžti ir iš paskutinio lygio, tačiau kada tai bus – neaišku.

KNYGA IR FILMAS

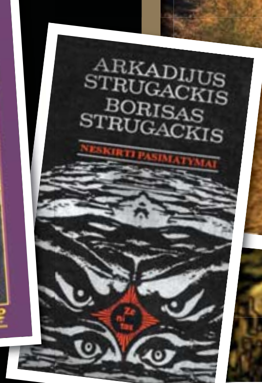
S.T.A.L.K.E.R. žaidimas, o tiksliau jo Zonos idėja yra įkvėpta iš 1972-aisiais pasirodžiusios rusų fantastinės knygos „Piknikas šalikelėje“, kurią parašė vieni žymiausių šio žanro autorių, broliai Borisas ir Arkadijus Strugackiai (Lietuvoje buvo išleista kartu su kitu apsakymu rinkinyje „Neskirti pasimatymai“). Be abejo, kadangi iki Černobylio avarijos buvo dar toli, Zonos prigimtis šiame romane yra kiek kitokia, intrigos dėlei nesakysime ;). Tačiau pati idėja ir pasaulis yra labai panašus ir žaidimo kūrėjai sumaniai šią idėją supynė su Černobylio avarija.

1979-aisiais vienas garsiausių rusijos kino režisierių Andrejus Tarkovskis pagal minėtąją knygą pastatė filmą pavadinimu „Stalkeris“. Jo atnaujinta DVD versija kaip tik neseniai pasirodė ir Lietuvoje. Tai labiau filosofinis bandymas parodyti Zonos pasaulį ir pagrindinį į ją viliojantį elementą.

Nors nei knyga, nei filmas nėra labai tiesiogiai susiję su žaidimu, paskaityti ir pasižiūrėti šiuos darbus yra tikrai įdomu. Svarbiausias dalykas – atmosfera – puikiai ir įtikinamai sukurta visuose šiuose darbuose apie stalkerius. Kažkaip gera žinoti, kad žaidimas yra kažko didesnio dalis, kad ties juo šis pasaulis ir idėja nesibaigia. Tai suteikia žaidimui svorio ir verčia į jį žiūrėti dar rimčiau.

Rezidentas









ną, o kilus susišaudymui stengiasi nemažinti atstumo. Paprastai jie išnaudoja kiekybinę persvarą ir taiklumo dideliame atstume stoką kompensuoja škvaline ugnimi, neleidžiančia mums lįsti iš priedangos. Toliau — vienas iš dviejų galimų scenarijų. Mes paliekame priedangą ir traukiamės arba bandome pulti. Už tai esame dosniai vaišinami švinu. Mes liekame už priedangos? Banditai atsargiai pradeda mažinti atstumą ir bando judėti puslankiu taip, kad pagrindinė jų ugnies koncentracija labai nemigruotų, tačiau kraštiniai jų smogikai turėtų progą šaudyti į mus jau iš šono. Taip paprastai jų „nepaimsi“, tenka naudotis jų disciplinos trūkumu. Nuolat kišti galvą iš už priedangos ir rinktis arčiau stovintį, patikimai pasislėpusį taikinį (nes jis pasitikės priedanga ir beveik nejudės) ir ištaikius progą jį nukauti. Arčiau esantys jo bendrai paprastai susijaudina ir vienas kitas jų puola vykdyti keršto misijos. Taip jie tampa lengvais taikiniais. Nukovus nedidelę grupės dalį, emocijos nugali, tad prasideda susišaudymas, labiau primenantis kiškių medžioklę.

Kovojant su armijos daliniais toks triukas neišdegs. Jų kovos būdas kaip tik labiau orientuotas į agresyvų šturmą. Paprastai sutikti armijos atstovai žaibiškai pasidalina į dvi grupes. Viena jų agresyviai pleškina mus naudodama įvairiausias priedangas, kita bėgte bėga mūsų link. Ne viduriu kelio, žinoma. DI puikiai išnaudoja priedangas ir mūsų nuostatą, kad priešas visada eis trumpiausiu keliu, o pasislėpęs už kampo būtinai kada nors iš už jo išlįs. Sutikti priešai retai išlenda iš už to paties kampo, kartais net nepatingi apeiti pusę žemėlapio vien tam, kad saugiai įsodintų kulką į mūsų pasturgalį. Kolosalu.

Šiek tiek šlubuoja tik draugiškas DI. Kariai, kovojantys mūsų pusėje (arba kariai, kurių pusėje kaunamės mes), paprastai taktiniais gebėjimais nepasižymi. Jie kažkuo primena draugus praradusius banditus. Panikuoja ir visai nesivargina skubėti mums į pagalbą, jei savo veiksmais mes pritraukiame daugiausiai oponuojančios pusės dėmesio. Būtent tokiais momentais labiausiai norisi, kad juos valdytų kiti žmonės; kai pagalvoji, kokios taktinės galimybės atsivertų, net šiurpu darosi (žaidime esantis „multiplayer“ režimas, labai primenantis CS, tikrai nepakeis to, ką duotų nors ir mažutis MMO :)).

Mutantai protu nesinaudoja. Jie greičiausiai neturi ir smegenų tam reikalui, tačiau tikrai turi ragus, nagus, kanopas. Kiekvienas mutantas (priklausomai nuo tipo) atakuos mus skirtingai. Riebokšliai naudos savo masę, greitį ir ištvermę, tuo tarpu menkesni arba puls būriais, arba naudos mistines, radiacijos dovanotas galias. Čia žaidimas mažai kuo skiriasi nuo bet kurios kitos zombių, mutantų, ateivių šaudyklės.

Nemažai realizmo suteikia ir žaidimo fizikos varikliukas. Tiesą sakant, jau buvau ne juokais pasiilgęs žaidimo, kur kiekvienas objektas turi savo fizikos modelį. Kur jokia priedanga (išskyrus betoną) nėra 100 procentų saugi. Medis, skarda, plytinė siena — kiekvienas šių paviršių skirtingai reaguos į skirtingo ginklo skirtingas kulkas, iššautas iš skirtingų atstumų. Jei pirmas penkias susišaudymo minutes tūnojote saugiai pasislėpęs už senų skardinių vartų, tai dar nereiškia, kad per kitas penkias nesulauksite kulkos, pramušiančios juos kiaurai. Vizualizacijos šiems reikalams nėra. Skylės nelieka, rikošetų kiekis skurdokas. Tačiau net ir be to žaidimo fizika mūšius labai pagyvina, suteikia jiems dar daugiau realizmo.

DESERTAS

Kalbas apie grafiką tyčia palikau pabaigai. Jei žaidimas būtų pasirodęs bent prieš metus, trūktų žodžių. Šiandien pats grafikos varikliukas ar modeliai nebestebina. Nestebina ir efektai. „Stalkeris“ be problemų sudoroja ar prilygsta faktiškai bet kuriam žaidimui, sukurtam asmeniniam kompiuteriui. Tiesą sakant, technologiškai jis galbūt nusileidžia tik „Half–Life'ui“. Vis tik pirmosios „Next–Gen“ kregždutės, kurias teko stebėti X360 ir PS3 padangėse, atveria visai kitą supratimą apie vaizdą ekrane, detalumą ir spalvas. Labiausiai apie spalvas.

Tačiau „Stalkerio“ didingumas visai ne varikliukas. „Stalkerio“ esmė yra harmonija. Tai ne meninio kūrėjo vaizduotėje gimęs pasaulis, tai ne lygio dizainerių išradingumas. Tai realybė. GSC nufotografavo tiek Černobylio, kiek buvo įmanoma, ir perkėlė visa tai į žaidimą su šiurpuliukus nugaroj sukeliančiu tikslumu ir kruopštumu. Staiga pradedi suvokti, kad absoliučiai realistiškas žaidimas savaime yra kraupus. Kai pamatai miestą tokį, kokį jį pastato žmonės realiame pasaulyje. Su protingu ir funkcionaliu



■ Visur sutiksite praėjusio sovietmečio palikimo.

„S.T.A.L.K.E.R." susišaudymai prilygsta geriausiajam „Half-Life 2".



planavimu ir perdėtu racionalumu. Kad ir kur lankytumės: Pripetės miestelyje ar sename mokslininkų miestelyje, transporto kapinėse... Viskas tikroviška. O svarbiausia — sunkiai nuspėjama.

Paprastai kurdami lygius dizaineriai siekia, kad žaidėjui būtų įdomu, todėl dažnai kiša savo trigrašius. Išmeta niūrias gatves ir kvartalus, prikuria realiai neegzistuojančių ir nelogiškų nišų ar balkonų, kad žaidėjas turėtų iš kur pašaudyti, kad ten pasodintų DI valdomus snaiperius. Jei paprasto lygio dizaineris sukuria kažką gražaus, ilgainiui visas to lygio veiksmas pakreipiamas taip, kad žaidėjas žūtbūt tą grožį pamatytų. Nesvarbu, kokia kaina. Tai paverčia daugelį pirmojo asmens šaudyklių lengvai nuspėjamomis (štai iš kur mano meilė „Prey" — jis buvo nenuspėjamas :)). Sukdamas už kampo paprastai nutuoki, kas tavęs ten laukia.

Tik ne tuo atveju, jei žaisite „Stalkerį". Čia kūrėjams nusispjaut, ar pamatysite tobulai atkurtą autobusų stotį. Jiems vienodai šviečia, paties baisiausio susišaudymo vidury bus tinkama priedanga ar slaptas praėjimas. Jiems visiškai neįdomu, kad kažkam bus neįdomu 15 minučių pėdinti beržėlių jaunuolynu užsodinta pieva. Jų tikslas vienas — perkelti viską taip, kaip yra. Tokiu būdu žaidimas tapo iki skausmo realistiškas. Taip jūs pakliūsite į susišaudymus, kurių metu nebus už ko pasislėpti. Ir ką? Nejaugi būsime tokie naivūs ir manysime, kad realiame gyvenime mus puola tik tada, kai yra kur slėptis? Būtent todėl žaisdami „Stalkerį" jūs, ko gero, ne sykį tekini pasileisite bėgti nuo horizonte pastebėtų priešo dalinių. Plyname lauke jus paprasčiausiai sudraskys, todėl protinga tokias kovas perkelti kitam kartui, kai šalia bus bent jau koks nupiepęs kelmas, už kurio paslėpsite bent pusę kūno. Taip, bus momentų, kai jums teks paprasčiausiai pėdinti niekuo neišsiskiriančiais laukais ir vengti anomalijų, nes gyvenimas sudarytas ne vien iš miestų ir kaimų, mes turime ir miškų, ir ariamų žemių.

Būtent dėl to ir dėl grafikos „Stalkeris" — išskirtinis žaidimas rinkoje. Galingas grafikos varikliukas ir milžiniškos fotorealistiškos erdvės. Jei esate vienas iš tų žmonių, kurie pamatę PDA nurodymą žudyti Streloką iš karto puolėte jos vykdyti ir leidžiatės tempiamas už griežto scenarijaus pavadžio, sustokite ir išsivaduokite. Apžiūrėkite kelio, kuriuo ką tik ėjote, asfaltą, įtrūkusias jo dalis ir šalikelę. Pakelkite akis ir pasidomėkite elektros stulpais. Pabandykite rasti du vienodus... Neabejoju, rasite stulpą, kuris neseniai patyrė nelaimę ir dabar yra visas lopytas vielomis. O šalia pūpsos iš viso naujas... Dar toliau dar nuo caro laikų paliktas medinis... „Stalkeryje" kaip ir



gyvenime vienodai atrodo tik pievose želianti žolė, visa kita — unikalu.

Tas pats pasakytina ir apie specialiuosius efektus. Iš esmės jų žaidime nėra daug, jei kalbėsime apie pirotechniką. Granatos sprogsta gana realistiškai, be jokių ugnies pliūpsnių ir dūmų ratilų. Kaip ir „Half–Life" apie granatos sprogimo vietą sužinai iš aplinkos objektų elgsenos, kuriuos nubloškia sprogimo banga. Tačiau jei kalbėtume apie orų kaitą ir radiaciją, „Stalker" daug kuo pranoksta daugumą rinkoje esančių žaidimų. Anomalijos žaidime būna skirtingų tipų ir kiekviena jų pavaizduota savitai. Čia labai stipriai bendradarbiauja žaidimo grafikos ir fizikos varikliukai, nes tik tokiu būdu įmanoma sukurti 5 kvadratiniuose metruose siautėjantį uraganą. Kitos anomalijos gali atrodyti kaip kamuolinis žaibas arba tiesiog sukelti vietos, kur jos yra, raibuliavimą. Kad ir kokia ta anomalija būtų, jos visos mirtinai pavojingos ir atrodo pasakiškai. Be abejonės, kiekviena skirtingai reaguoja ir į jas pakliuvusius objektus. Norite sužinoti kaip? Kūrėjai davė jums krūvą varžtų, meskite juos į anomalijas ir sužinosite...

SANTRAUKA

Visiškai nesvarbu, koks žaidėjas esate: mėgstate pašaudyti ar prijaučiate RPG, domitės mistika ir paslaptimis. „Stalkeris" jums tiks ir patiks. Atrodytų, nemažai pylos jam „atlenkiau" iš pradžių, tačiau supraskite: tai nėra peikimas. Tiesiog labai geras žaidimas galėjo būti geresnis, tiksliau, jis galėjo tapti nuostabus ir nepakartojamas, įsirėžti į istorijos puslapius ilgam. Toks, kurį ir po dešimties metų noriai pirks ir žais klasikos mėgėjai. Aš norėjau, kad „Stalkeris" taptų tokiu žaidimu. Trūko nedaug ir tai labiausiai erzina, nes laiko buvo į valias. Bet kuriuo atveju „S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl" yra tas žaidimas, kurį aš drąsiai rekomenduoju kiekvienam iš jūsų. Tai žaidimas, kurį nebūtina žaisti. Tai žaidimas, kuriame nebūtina šaudyti. Tai žaidimas, po kurį būtina paklajoti ir akies krašteliu žvilgtelėti į žaidimų ateitį. Aš labai nuoširdžiai tikiuosi, kad ji bus panaši į „Stalkerį".

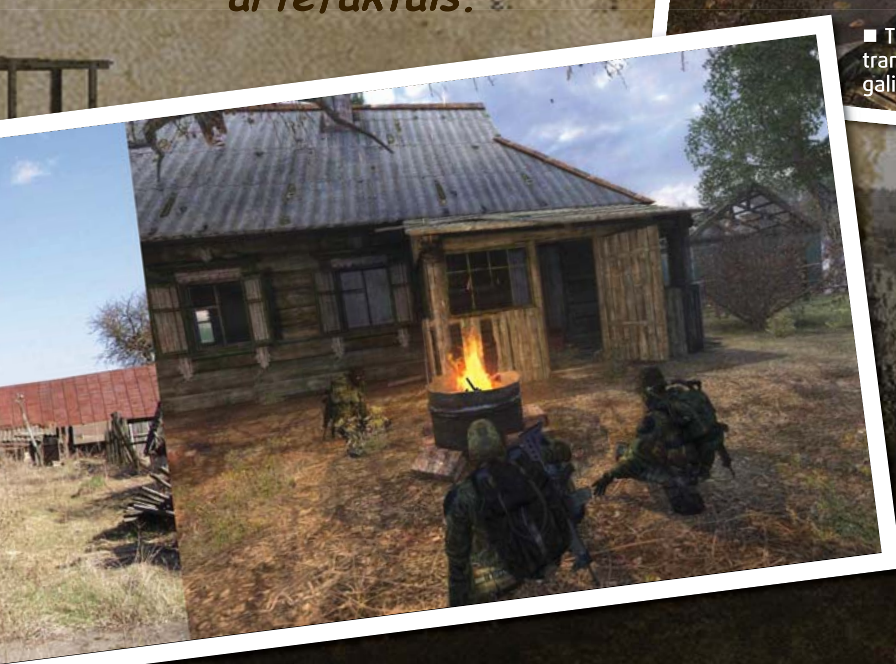
Netolimoje ateityje Zona visus vilioja savo galingais artefaktais.



■ Nepamirškite apie granatas. Ne tik praverčia „iškrapštant" priešus iš už priedangų, bet ir gražiai sprogsta.



■ Tikroviškai aprūdijusiomis transporto priemonėmis, deja, galime tik pasigrožėti iš šono.



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Blogai, kai žaidimas prasideda nuo atminties praradimo fakto.	7,9
SIUŽETAS Bendrai labai įdomi istorija, gaila, kad ji nesulieta su šalutinėmis misijomis.	9,0
GRAFIKA Atskiras daleles galbūt reikėtų tobulinti, tačiau visuma užgniaužia kvapą.	9,7
GARSAS Muzika ir aplinkos garsai – labai gerai, su kovos įgarsinimu reiktų padirbėti.	9,0
VALDYMAS Daugelį funkcijų buvo galima įdiegti į greituosius klavišus.	8,7
IŠVADA Ko gero daugeliui kyla klausimas, ar verta buvo laukti tiek metų. Atsakymas – verta!	
GALUTINIS	**9,2**

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Keinas sugrįžta!

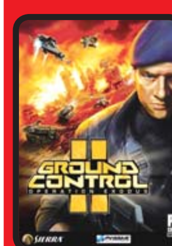


Futuristinės kovos senajame Londone. Žavu.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



ACT OF WAR



GROUND CONTROL II

www.commandandconquer.com

PLAFTORMA PC DVD

PEGI REITINGAI 16

ŽANRAS strategija

KŪRĖJAS EA LA

LEIDĖJAS EA Games

DATA 2007–03–30

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2.0 GHz, 512 MB, GF 4Ti / ATI 8500 video, 6,0 GB HDD

Ryškiausias skirtumas yra technologinė pažanga. Veiksmas sklandus, spec efektai gražūs, o video intarpai smagūs ir įdomūs. Net fiziką žaidime, pavyzdžiui pastatų sprogimus ir griūtis, galima palygointi su pirmojo asmens šaudyklėmis.
„Cheat Code Central“

„Online“ reitingų vidurkis: 86%

DIESEL

Jei esate tikras „Command and Conquer“ žaidimo fanas, šie žodžiai tikrai turėtų suvirpinti jūsų širdis — „Kane is back!“. Tai iš tiesų dar viena puikaus strateginio žaidimo serija, pripildyta intriguojančių ir įdomių videointarpų, kupina pačių netikėčiausių ir kraują stingdančių misijų.

Taip, jūs visiškai neklystate, „Tiberium Wars“ yra įvairiaspalvis ir ryškiai blizgantis „popsas“, bet kad ir kaip jūs jį bandytumėte pažeminti, niekaip nepavyks nuneigti, jog vis dėlto jis tikrai yra šedevras. Jis linksmas, intriguojantis ir tiesiog puikus laiko praleidimui skirtas strateginis žaidimas. Nesvarbu, kurią pusę pasirinksite, vis viena gausite dozę labai kokybiškai nufilmuotų (ne kompiuteriu kurtų vaizdų, kas, beje, šiomis dienomis yra gana retas reginys) videointarpų. Į jus visi kreipsis kaip į vyriausiąjį karo vadą, su jumis bendraus, dalins pata-



Tikėkitės labai daug sprogimų, ugnies ir lazerių. Nuostabiųjų lazerių!

rimus, pasakos įvykius ir leis suprasti, kas apskritai čia darosi. Žaidžiant vienoje ar kitoje pusėje istorija nesikeis, ją tik matysite kitomis akimis, o yra labai įdomu: pabaigti žaidimą su viena puse, tada su kita.

Pats žaidimas tapo kur kas įdomesnis, nes nebereikės vien tik pulti ir naikinti tam tikrus taikinius ar ginti kokius objektus. Žinoma, jų yra, bet viską papildo šalutinės užduotys: elektrinių užgrobimas su inžinieriais, kad būtų išjungtos priešo gynybinės sistemos, susivienijimas su tuo pačiu priešu prieš naują bendrą priešą ir panašiai. Veiksmo vietos bus išbarstytos po visą mūsų ateities planetą pradedant Vašingtonu ir baigiant Amazonės baseinu. Netolima ateitis čia labai pagražina vaizdą, bet kartu ir per daug nepersūdo, nes vietas bus galima atpažinti, o moderni aplinka yra lyg puikus prieskonis „Tiberium Wars“ serijos atmosferai.

Kad ir kaip „popsiškai“ atrodytų šis žaidimas, jo mūšiai nustebins kiekvieną, net seną RTS maniaką. Kovos vyks visada įtemptai ir atsipalaiduoti čia nebus kada. Jau perėjęs kelis pirmuosius žaidimo lygius pastebėsite, jog dirbtinis intelektas čia yra gana agresyvus ir tikrai bus linkęs visada ➔





■ Misijos pasirinkimo vaizdas tarsi iš orbitinio palydovo.

Ypatingai išsiskiria naujoji ateiviška Scrin frakcija.





AKTORIAI ŽAIDIME

Kaip matėme ankstesniame „trailer‘yje“, garbinamą „Brotherhood of Nod“ vadą Kane vaidmenį atlieka tas pats aktorius Jospeh D. Kucan. Labai gerai žinomas „Lost“ serialo aktorius Josh Holloway čia pasirodo kaip Nod žvalgybos viršininkas. Taip pat čia vaidina gerai žinomo serialo „Battlestar Galactica“ aktorė Tricia Helfer. Nod vado vaidmenį atlieka Micheal Ironside, kurį anksčiau galėjome išvysti „Top Gun“ ir „Starship Troopers“ filmuose. O aktorius iš „Star Wars“ filmų Billy Dee Williams čia bus GDI direktorius Redmond Boyle. Dar vieną aktorę iš „Battlestar Galactica“ Grace Park dažnai išvysime žaisdami už GDI.

pasinaudoti jūsų silpniausia vieta. Neįsikibkit į kelis mylimiausius karinius vienetus, kad ir kokie jie galingi būtų, visada turės silpnybių, o priešas žūtbūt tuo pasinaudos.

Taip, veiksmas vyks gana greitai, nes tobulinimų ar gilių technologijų išsišakojimų čia nerasime. Galbūt tai nėra labai geras dalykas, bet „rush" taktiką mėgstantiems žaidėjams tai bus tikras rojus.

Kiekviena frakcija bus labai savita ir ypatingai skirsis viena nuo kitos. GDI pajėgos visada pasižymės tiesmukumu ir didele jėga, NOD bus linkę viską vykdyti labiau apgalvotai, o jų specialūs gebėjimai galės visiškai išvesti iš rikiuotės priešo ekonomiką. Bet štai žaidžiant naujojoje Scrin frakcijoje, žaidimas suspindi dar ryškiau. Ši frakcija iš kitų išsiskirs labiausiai — juk jie ateiviai. Kai pirmą kartą susidursite su jais, garantuoju, įspūdis tikrai užgniauš kvapą kiekvienam, nes net ir pirmieji kariai atrodys ypatingai grėsmingai.

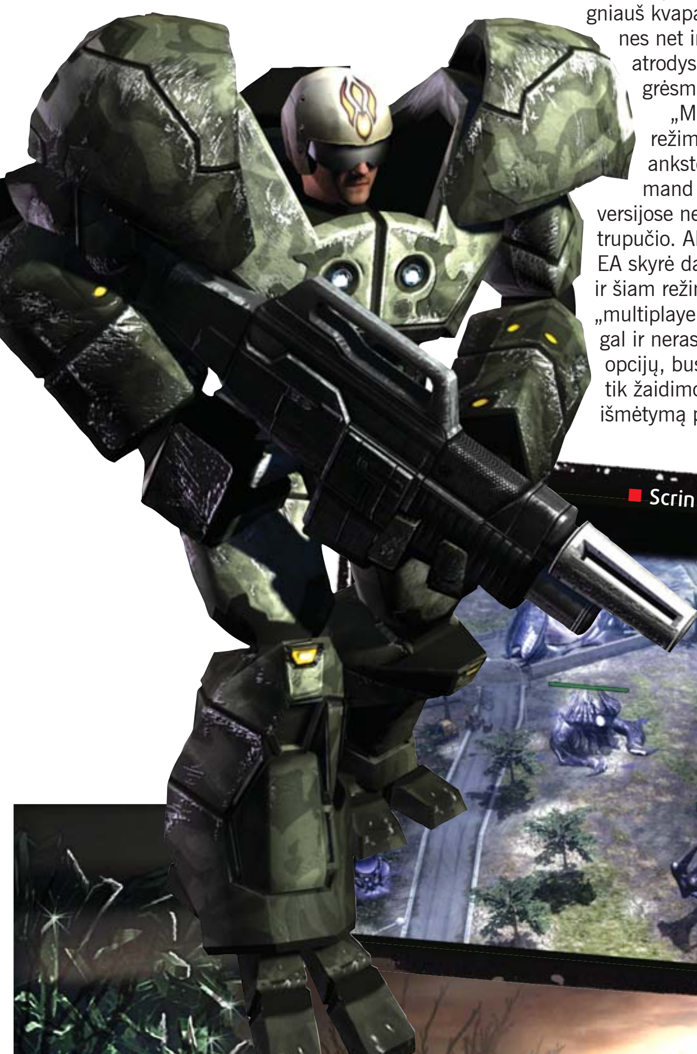
„Mupltiplayer" režimas kaip ir ankstesnėse „Command & Conquer" versijose nenuvylė nė trupučio. Akivaizdu, jog EA skyrė daug dėmesio ir šiam režimui. Kuriant „multiplayer" partiją čia gal ir nerasime labai daug opcijų, bus galima keisti tik žaidimo greitį ir dėžių išmėtymą po žemėlapį.

Intriguojantis ir įvairiapusis strateginis veiksmas visoje netolimos ateities mūsų palnetoje.

Bet nei vienas žaidimas neturi tiek daug motyvaciją keliančių veiksnių ir už visa tai galima padėkoti geriausių žaidėjų sąrašams, klanų kūrimo galimybėms, naujajai opcijai, pavadintai „BattleCat", kuri leis mums tiesiogiai transliuoti savo žaidžiamas partijas kitiems žaidėjams. Be to, šiuos mūšius net bus galima gyvai komentuoti visiems žiūrovams. Žemėlapių įvairovė čia bus tikrai didelė, jų dydis leis susiremti net 8 žaidėjams.

Grafika, prisipažinsiu, yra tikrai labai graži, o labiausiai nustebino, kad norint išvysti maksimaliai „užkeltus" grafikos rodiklius čia tikrai nereikės naujausio ir moderniausio kompiuterio. Specialiųjų efektų bus daug, tad per rimtus susirėmimus jūsų ekranus tikrai nušvies įvairiausių spalvų lazeriai bei sprogimai. Kareiviai bei transporto priemonės atrodys taip pat pribloškiančiai, o puiki animacija tiesiog įpūs gyvybės į jų kampuotus trimačius kūnus.

„Command & Conquer" serija įžengė į naująją žaidimų kartą ir „Tiberium Wars" yra puikus stambaus, kad ir kiek „popsinio" žaidimo pavyzdys kartu turintis ir pakankamai gylio bei įvairovės, kad sudomintų net pačius griežčiausius strategijų fanus. ☒





■ Scrin vienetų išvaizda ir kova kartu nuostabi ir bauginanti.



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Nieko nėra nuostabiau, kaip dar kartą išvysti spindinčią Keino plikę. **9,5**

SIUŽETAS Aukštos kokybės videointarpuose besimaivančios dailiosios lyties karininkės buvo vienas iš labiausiai motyvuojančių dalykų kuo greičiau pabaigti misiją. **9,4**

GRAFIKA Labai tvarkinga, nerėžianti akies, puikūs efektai, o svarbiausia — nereikalauja galingų procesorių su vaizdo plokštėmis. **9,0**

GARSAS Gana lėkštas garso takelis, kvailai skambantys kareivių balsai, bet tai kažkodėl neerzina. Gal todėl, jog C&C visada tuo pasižymėjo? **8,5**

VALDYMAS Labai patogi, greitai perprantama tipinė „Command and Conquer" sąsaja. **8,9**

IŠVADA „Tiberium Wars" yra neabejotinai vienas iš ryškiausių šių metų strateginių žaidimų. Juk Keinas vėl gyvas, o tai reiškia tik viena — karas, ir jūs jame privalote dalyvauti.

GALUTINIS 9,3

KOLEKCINIS RINKINYS

„Kane edition" žaidimo versijoje yra papildomas DVD, kuriame rasite žaidimo kūrimo dokumentiką, ištrintas scenas, žaidimo patarimus iš pačių kūrėjų. Pačiame žaidime yra penki papildomi „multiplayer" žemėlapiai, trys unikalios karinių vienetų išvaizdos – po vieną kiekvienai frakcijai bei penki darbastalio plakatai.



www.war–front.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Digital Reality
LEIDĖJAS Atari
DATA 2007–03–23
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video (MX netinka), 4 GB HDD

Tai tvirtas ir įdomus karinis strateginis žaidimas, kuriame žaidėjas visuomet ras kažką įdomaus. Deja, jis pasirodė tarp dviejų strategijų super hitų C&C3 ir Supreme Commander, tad tikėtina, jog mažai kas jį pastebės ir įvertins. O jis to tikrai vertas. „Gaming Trend"

„Online" reitingų vidurkis: 73%

RAW

War Front: Turning Point

Rytų fronte nauji ginklai

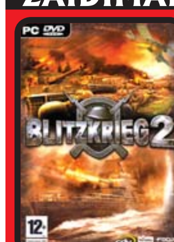
Žaidimų apie Antrąjį Pasaulinį karą prikurta tiek, kad nors tvenkinį tvenk. Jau šimtus kartų apginta Maskva, fašistinės Vokietijos pajėgos „sukištos" į savo irštvą, apsuptos ir galų gale sunaikintos. Nugalėtas Hitleris, vienas iš didžiausių pasaulio piktųjų genijų. Tačiau naujas karinis žaidimas vėl verčia pakartoti panašią istoriją.

„War Front: Turning Point" nužudyti Hitlerio nepavyks, nes kažkas tai padarė anksčiau. Kažkokiu būdu Hitleris iškrito iš istorinių įvykių dar prieš užverdant pagrindiniams mūšiams, tačiau tai nesustabdė karo. Šventa vieta tuščia nebūna, todėl dar vienas ištroškęs pasaulio valdžios lyderis nurodo kariuomenei pulti visas įmanomas šalis. Ir jam sekasi: veiksmas Londone prasideda tūkstantąją okupacijos dieną. Turbūt girdėjote apie slaptus fašistų kuriamus ginklus, kurių jie taip ir nepanaudojo realiame kare? Juos matėme „Battlefield 1942: Secret Weapons Of WWII". Pasirodo, lyderio pasikeitimas tik pagreitino tyrinėjimus ir sugebėjo išradimų panaudojimo terminą atkelti į reikiamus metus.

Taigi alternatyvi tikrovė. Vokiečiai vis dar puola Rusiją, papildomai įkėlė sausumos pajėgas į Angliją, aršiai



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



BLITZKRIEG 2



CODENAME PANZERS

kaunasi su visada ir visus gelbėti skubančiais amerikiečiais. Žaidimo eigoje pasirodo, kad ne visi vokiečiai yra fašistai, kad ne tik Vokietija gali būti blogis ir viso pasaulio valdžios ištroškęs grobikas. Pasipriešinimas laimi, kovos kryptis pasikeičia, ir jungtinės pajėgos jau veržiasi Maskvos link. Nes iš ten sklinda nedori siekiai, nes tik iš ten paperkami Lietuvos politikai.

Istoriją matysime arba sąjungininkų, arba Vokietijos akimis (aišku, galima abiejų, tik paeiliui). Piktuoju rusu pabūti neteks. Vokiečiai, kaip ir dera okupantams, turi stipriausia kovinę techniką, sunkiuosius tankus, net „mechus“ (alternatyvi istorija, negalima užmiršti), mobilią artileriją, „sonic“ tankus, skraidantį cepeliną (ne tą, kuris laikomas lietuvių nacionaliniu patiekalu ir sėkmingai patiekiamas Lenkijoje). Viena iš priešlėktuvinės gynybos rūšių turi nusitaikančias raketas, o specialios raketos gali nenumuštos pasiekti nurodytą taikinį. Su sąlyga, kad jis bus pasiekiamoje zonoje.

Sąjungininkai, kaip ir dera atvykėliams, akcentuoja aviacijos pajėgumą. Aišku, nė viena šalis negali laimėti tik su viena armijos rūšimi, tačiau žaidžiant už sąjungininkus, nepanaudoti lėktuvų būtų nusikaltimas. O už nusikaltimus baudžiama.



Priešo antpuoliais. Juo labiau kad kai kurie vienetai tikrai įdomūs. Vienas kuria apsauginį lauką, kuris pristabdo priešo ataką, bet neišgelbėja nuo jos. Protingai pastatyta priešo priešlėktuvinė gynyba numuš bet kokį lėktuvą jam dar neišmetus bombos (atominės taip pat), išskyrus vieną rūšį, kuri net numušta vis viena sprogs.

Rusai, kaip ir dera blogio įsikūnijimui, turi labai stiprių vienetų: Sibiro šalčiu smogiančius tankus, labai toli šaudančią mobilią artileriją, itin galingą sunkųjį tanką, kuris pajėgus vienas susiremti su visa daugybe eilinių priešo tankų. Rusų tankai gali žaibiškai apsistatyti apsauginiais įtvirtinimais, taip sustiprinti gynybą. Šalčio bombas mėto ir vienas lėktuvas. Greičiausiai pilotuojamas piktojo rusiško Senio Šalčio. Įdomus vienetas yra Vodkos pilstytojas.

Kiekviena kovojanti šalis turi ypatingų eksperimentinių karinių vienetų.

Kiekviena šalis turi herojus, gana pajėgius kovinius vienetus, tačiau nereikia jų naudoti kaip patrankų mėsos. Juk jie tik žmonės. Nors ir „atstatomi“ kareivinėse. Kovų metu jie grūdinasi, renka patirties taškus, už kuriuos užsidirba papildomų savybių. Vienos jų bus pasyvinės (uždirba pinigų, suteikia apsaugą aplink







Raketos efektyviai apšaudo iš toli.



Kai kuriuos įtaisus galima perjungti į pirmojo asmens vaizdą.



Bombardavimas visada į naudą.

esantiems kareiviams), kitos aktyvios (taiso tankus, susprogdina bunkerį). Pastarąsias reikia atskirai nurodyti pele. Anglų didvyrė (tiksliau, didmoterė) Anna Herzog vaizdo intarpe labiau panaši į pusiau vyrą. Tą patvirtina ir jos elgesys. Kai vadas liepia prieš svarbų mūšį išgerti visą degtinę ir, jei pavyks, susirasti moterį, Anna atsako: „Nė negalvok“. Nepaisant to, mūšyje ją nurodo žavus veidelis ikonoje ir žavesio savybė — trumpam ji tampa nepažeidžiama. Nors vokietė Elsa irgi pusiau vyras :). Na, bent trečdaliu.

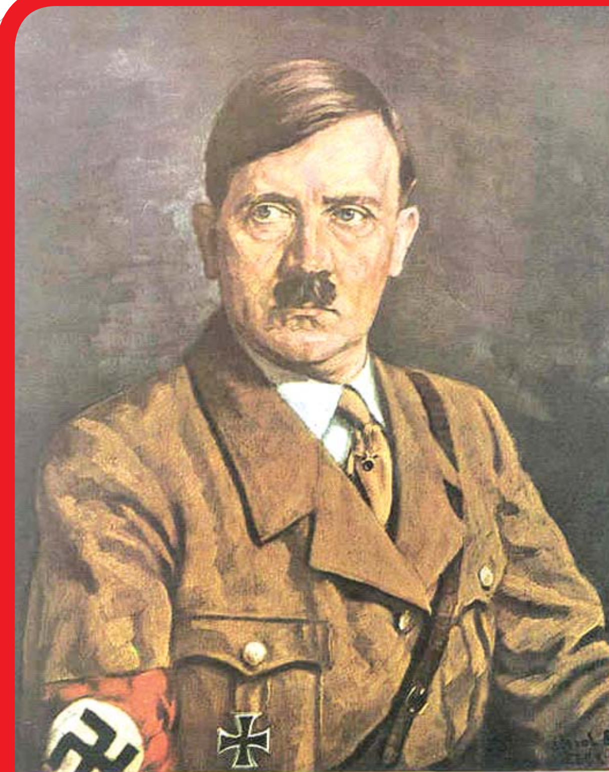
Kalbant apie patį žaidimą, jo eigą, tai tegu originalumo mėgėjai slepiasi toli toli gūdžiame miške, giliai giliai alkano meškino oloje. Šviežiomis idėjomis „War Front“ nė nekvepia. Jis yra beveik tobulas rinkinys kitur matytų minčių ir jų realizacijų. Alternatyvaus pasaulio idėja taip pat ne nauja, nors pats siužetas gana įdomus ir įtraukiantis. Kitokio pasaulio dingstimi kūrėjai sugebėjo išspausti naudos — natūraliai įtraukė keistus, dar ir dabar tikrame gyvenime nematytus ginklus. Videointarpuose, kurie paruošti tikrai gražiai ir turiningai, mėgstama herojų transporto priemonė yra motociklas. Gražu, kai šaunusis amerikietis lekia nuo skraidančių vokiečių (ar vokietis nuo Amerikos tankų) ir atlikinėdamas neįtikėtinus vairavimo manevrus dar sugeba šaudyti bei pataikyti į nestovintį vietoje priešą. Tokį meistriškumą įvertinti gali tik Amerikos žaidėjai... Dar kilnusis Amerikos herojus negali šauti į nugarą priešei, net jei ji... Tiek to ;). Bet kažkodėl vėliau tai jam nesutrukdo... Na, tiek to ;)

Hitleris eliminuotas prieš karą, tačiau vietoje jo stoja dar agresyvesnis lyderis.

Gatvėmis, visai nekreipdami dėmesio į karą, tankus, sprogimus pasivaikščioti išėję slampinėja vietiniai gyventojai — kvailiai. Bet kurioje šalyje, bet kurioje gyvenvietėje, jie vienodi: abejingi, atkaklūs, neišgąsdinami. Kvailiai :). Žaidime dažnai girdime ironiškų frazių aplink švilpiant kulkoms, ką tikrame kare greičiau pakeistų keiksmažodžiai. Vis dėlto čia naudojama humoro dozė yra sveikintina ir pagyvinanti niūrius susišaudymus. Finalinė scena taip pat nėra originali, tačiau pakankamai tinkanti ir, galima sakyti, net netikėta žaidimui. Vaizdo intarpai, žaidžiant už antrą tautą, kartais parodo tą pačią sceną, tik jau iš kitos pusės.

Trumpai. Nors neoriginalu, visas žaidimas persunktas teigiamomis ir išbandytomis idėjomis. Įdomumas tikrai didesnis už vidutinį, net gerokai. Yra ir klasikinis bazių statymas, resursų rinkimas, armijos kūrimas. Yra ir gudrus priešas. Niekada negalima dirbti tik viena linkme. Statysi vien lėktuvus — atropos tankai su priešlėktuvinėmis mašinomis, kursi tankus — sulauksi aviacijos skrydžio, užsisėdėsi gynyboje stiprindamas bazę — manyk, kad jau užsisakei siuntinius su bombomis bei didelių priešo būrių puolimą. Vienos karių rūšys stipresnės už kitas ir analogiškai. Beje, būrelis pėstininkų su granatsvaidžiais labai greitai kepina tankus.

Trūkumų taip pat yra. Labiausiai erzina, kad kaip mergaitės negali be dėmesio palikti savo bazės ar šiaip karių būrio. Jei priešas apšaudo priekines jo gretas, kitos neatvažiuos padėti. Joms reikia tą nurodyti. Čia stipriai padeda patruliavimo režimas. Pažymėto būrio karių greitis yra skirtingas, greitesni nelaukia apsnūdusių, todėl pirmi nulekia į nurodytą tašką ir, aišku, pirmi gauna į kaulus. Tada privažiuoja šiek tiek lėtesni, tie gauna į kaulus, o dar vėliau ateina lėčiausių eilė. Užtenka pylos ir šiems. Tad rūpinkitės savo „gyvūnėliais“.



KAS BŪTŲ, JEI BŪTŲ?

Alternatyvi istorija aprašo pasaulį, koks jis būtų, jei neįvyktų vienas ar kitas praeities istorinis įvykis. Arba atvirkščiai: nutiktų tai, ko iš tiesų nenutiko. Kas būtų, jei Hitlerį būtų nušovę karo pradžioje? Kaip pasisuktų istorija, jei Napoleonas būtų laimėjęs? Kas nutiktų, jei ispanai, pirmąkart įkėlę koją į Ameriką, būtų susidūrę su šautuvais ginkluotais ir baltąjį žmogų pažįstančiais indėnais? O jei dinozaurai nebūtų išnykę? Tokių kertinių įvykių galima prigalvoti daugybę. Po jų susikuriančių pasaulių skaičius didėja geometrine progresija. Skaitykite fantastiką, gerbiamieji ;).

Grafiškai žaidimas labai gražus. Išvaizdūs sprogimai, puiki detalizacija, paros laiko pasikeitimas, lietus. Leidžiantis saulei ilgėja šešėliai. Lietus trukdo radaro darbui.

Nieko išskirtinio „War Front: Turning Point“ neturi. Jis visas sudarytas iš kitur nužiūrėtų dalykų, bet labai geras tų nužiūrėtų dalykų rinkinys. Viena iš labiausiai įtraukiančių pastarojo meto strategijų. Žaidimas, kurį verta žaisti. ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Vokiečiai Londone? „Džet“ pakai??? **8,5**

ĮDOMUMAS Atsipalaiduoji su filmuku, ir vėl į mūšį. **9,3**

GRAFIKA Labai detalus vaizdas. O atominis grybas atrodo toks gražus ir nenuodingas... **9,2**

GARSAS Neblogi mūšio garsai, išskirtinis rusų, vokiečių akcentas. **8,6**

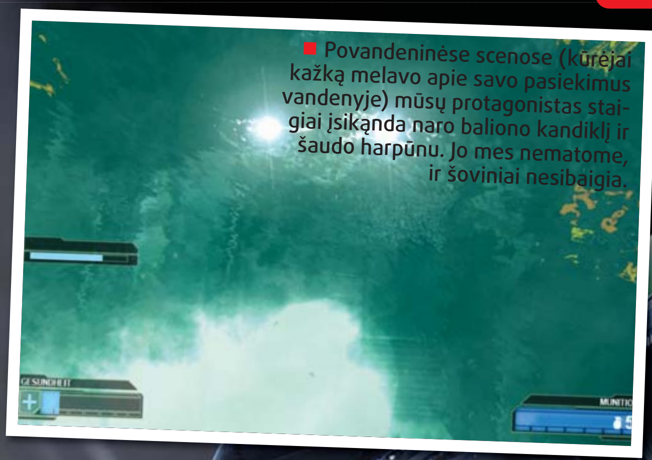
VALDYMAS Yra atskiri mygtukai pažymėti oro vienetams, sunku atskirti būryje skirtingų rūšių kovines mašinas. **8,8**

IŠVADA Paskutinis pusmetis buvo tikra dovanėlė strategijų mėgėjams.

GALUTINIS 8,9



Vokiečių kareivis gali apšviesti kelią sau ir bendražygiams.



Povandeninėse scenose (kūrėjai kažką melavo apie savo pasiekimus vandenyje) mūsų protagonistas staigiai įsikąnda naro baliono kandiklį ir šaudo harpūnu. Jo mes nematome, ir šoviniai nesibaigia.

Red Ocean

Gelmių baubas

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



HELLFORCES („VALYTOJAS")



RAT HUNTER

www.redocean-game.com
- PLAFTORMA PC DVD
- PEGI REITINGAI 16+
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS Collision Studios
- LEIDĖJAS dtp Entertainment
- DATA 2007–03–16
- REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video, 1 GB HDD
- „Online" reitingų vidurkis: nesudarytas

JCDENT

Mokslinėje fantastikoje pasitaiko kelionių laiku. Dažniausiai į praeitį, nes tai, ką ateityje pakeisi, dabarčiai įtakos neturės. Bet šis žaidimas savo nelaimei papuolė į ateitį, kurioje žmonės jau yra žaidę geresnių žaidimų, kur jis tikrai niekuo nenustebins.

Pradėkime nuo siužeto. Mūsų veikėjas Jack Hard (Džekas Kietasis — originalumo viršūnė), nardymo instruktorius ir lobių medžiotojas iš neišvaizdžios valties su neišvaizdžiu draugu neria į tokį pat neišvaizdų vandenyną paskendusio povandeninio laivo apžiūrėti. Taip Džekas atsiduria šliuzo kameroje, kuri yra apleistos sovietų šaltojo karo povandeninės bazės, užgrobtos teroristų, dalis. „Oskaras" už siužetą bėgte bėga per galvą veržda-masis pas žaidimo kūrėjus, ar ne? Teroristai yra pasivadinę „United Arms" ir turi kažkokių ketinimų, kuriuos per kaują ir lavonus Kietasis sužlugdys.

Žaidimas gana paprastas. Ką aš čia nusišneku, jis ir yra absoliučiai paprastas: eini ir šaudai, paspaudi mygtuką, atidarai duris, dar šaudai. Tokiu dalyku kaip galvojimas užsiimti neteks. Tokio buko žaidimo aš net neatsimenu, jei kalbėsime apie moderniosios eros žaidimus.

Žaidimas vyksta pseudo apleistoje povandeninėje bazėje. Ką tai reiškia? Tai reiškia, kad teks tapnoti per šlapius ir griūvančius lygius. Žaidimo „BioShock" kūrėjai kalbėjo, kad nori parodyti, kad miestas jų žaidime po truputį yra apsemiamas vandenyno. Ir minėjo kažką apie peilio bedimą į nugarą stadartinėms pirmojo asmens šaudyklėms. Tinkamesnio taikinio nei šis negaliu sugalvoti. Lygiai ne tik negražūs, bet ir dėl tamsos sunku įžvelgti nuolat pleškinančius ir iš visur lendančius visuomenės priešus. Tikriausiai tam, kad bent nujaustum, kur šaudyti, teroristų uniformos turi praktiškai nepaaiškinamas švytinčias juosteles.

> Visiškai buka šaudyklė, neskatinanti nei galvoti, nei domėtis tuo, kas vyksta ekrane.

Tarkim, pamatei priešą ir imiesi priešiškų veiksmų (jei dar sėkmingai neštrynei žaidimo). Tada reikia į darbą paleisti arsenalą. Tokių bjauriai nupieštų ginklų aš nematiau gal nuo „Delta Force: Landwarrior" laikų. Ką čia kalbėti, ten jie gražesni buvo. Visų pirma, peilis. Nueikite į žaislų parduotuvę ir susiraskite piktą plastikinį karinį peilį. Tada per pusę sumažinkite. Gautas rezultatas ir bus veikėjo ginklas. Pistoletas irgi kažkoks menkas „Glock" pusbrolis. O jau „Desert Eagle" tai kaip markeris su rankena. MP5 užima daugiau ekrano nei raketsvaidis normaliame žaidime. Už tokius fokusus dizaino komandai — 40 rykščių per pėdas. Futuristiniai ginklai yra beveik vienodi ir švytintys. O jau atatranka...



Grafika. Š..., ne grafika. Gal kokiais 2002–aisiais metais būtų ką nors nustebinusi. Bet išleisti žaidimą, kurio vaizdas atrodo lyg koks senas kvestas, nufilmuotas vazelinu aptepta kamera, kampuotas net su 1024x1024 rezoliucija, yra savižudybė. Viskas neryšku ir susilieję (gal mūsų veikėjas toks kietas, kad net nardymo kaukės nenusiėmė?), ginklų modeliai 2D.

Apie garsus geriau patylėti.

Negaliu sugalvoti žmonių tipo, kurie būtų sąmoningi ir kuriems patiktų šis žaidimas. Bet jei kokį „Half–Life 2" ar žaidimą su panašios kokybės vaizdais ir siužetu garbinantis žaidėjas jums nusikalto, tai pririškite jį prie kėdės ir priverskite žiūrėti, kaip kas nors žaidžia „Red Ocean". Jei nenumirs, tai atiduos viską, ką turi, ir išsižadės Lietuvos pilietybės, kad tik nutrauktų tolimesnį smegenų prievartavimą. ☒

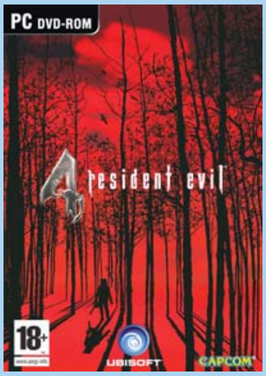
PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Gražus meniu.	8,0
ĮDOMUMAS	Eik, šauk, eik, šauk.	4,0
GRAFIKA	Kartais žmonės su „MS Paint" pasiekia gražesnių efektų.	3,0
GARSAS	Nieko gero.	5,0
VALDYMAS	FPS, nieko genialaus dėl valdymo nesugalvosi.	7,0
IŠVADA	Žmonėms, besirūpinantiems savo psichine sveikata, žaisti nepatartina.	
GALUTINIS		4,0

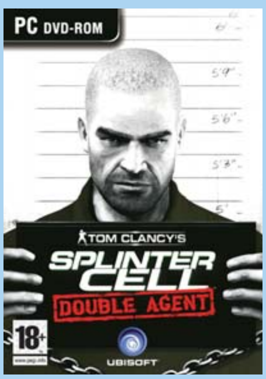
„PC Klubas“ rekomenduoja

Geriausi populiariausių žanrų pastarųjų mėnesių žaidimai. Ir nedidelis perspėjimas neprasidėti su dėmesio nevertais.

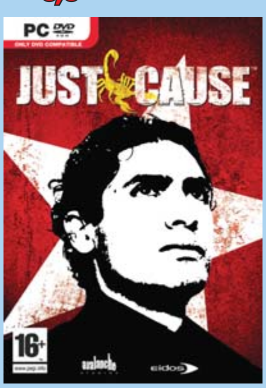
Veiksmas



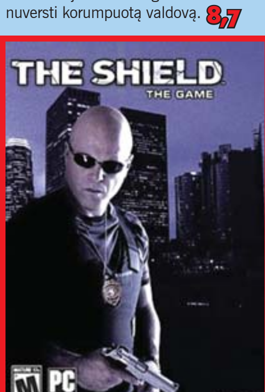
Geriausias siaubo veiksmas sugrįžta. Nors PC versija ir kiek nukenčia, tačiau RE dvasia išlaikyta. **PCK įvertinimas** — **8,8**



Pavojingiausių situacijų ir pasirinkimų kupinas agento Semo Fišerio sugrįžimas. **8,8**

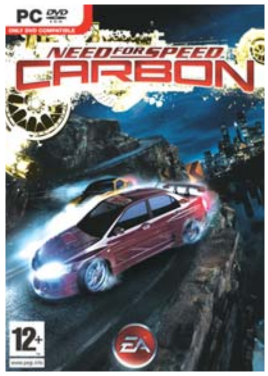


Didžiulė tropikų sala, po kurią galima laisvai klajoti siekiant galutinio tikslo — nuversti korumpuotą valdovą. **8,7**

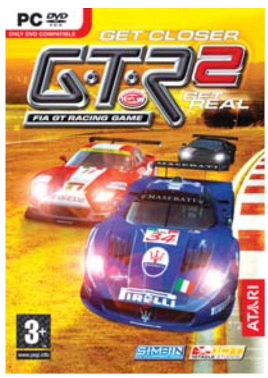


Patiko jums per TV rodytas serialas ar ne, nebandykite pagal jį sukurto žaidimo. Tragedija. **„Online“ vidurkis** — **3,5**

Lenktynės



Pogrindinės lenktynės, papildytos komandos nariais, automobilių klasėmis ir naujais režimais. **PCK įvertinimas** — **9,5**



Maksimaliai tikroviškas sportinių automobilių vairavimas, reikalaujantis maksimalių žaidėjo pastangų. **8,9**



Beprotiškos aprūdijusių monstrų lenktynės tapo įvairesnės ir dar įspūdingesnės. **8,7**

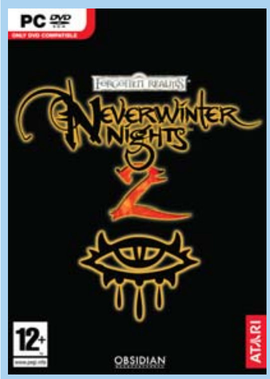


Eilinis bandymas pasipelnyti iš žymaus herojaus įkišant jį į arkadines lenktynes. **„Online“ vidurkis** — **5,5**

RPG



Vienas geriausių Xbox RPG pagaliau perkeltas į PC. Senovės Rytų imperija jūsų rankose. **PCK įvertinimas** — **8,8**



Tradicinio „Dungeons & Dragons“ RPG sugrįžimas iš geriausių šio žanro meistrų. **8,5**

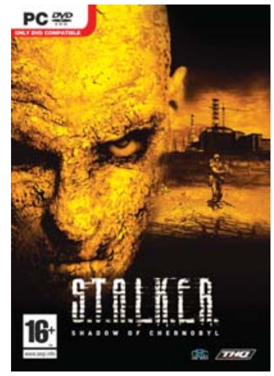


Žymiausi komiksų herojai jūsų pasirinktoje komandoje įvairiapusiškame „Marvel“ RPG pasaulyje. **8,9**



Bandymas atgaivinti klasikinę „Sega“ RPG seriją, bet su nemažais trūkumais. **„Online“ vidurkis** — **5,9**

FPS



Ilgi laukimo metai baigėsi. FPS žanras išsilaisvina iš savo ribų. **PCK įvertinimas** — **9,2**



Naujas Tom Clancy taktinės šaudyklių serijos pasirodymas, šį kartą prabangiose kazino aplinkose. **9,1**

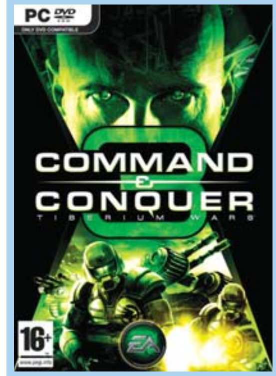


Klasikinė komandinė Antrojo Pasaulinio karo šaudyklė atgimsta ateities kovoje dėl išlikimo. **9,0**



Ambicijos sukurti povandeninę šaudyklę virto visišku nesusipratimu ir nuobodybe. **PCK įvertinimas** — **4,0**

Strategijos



Populiariariausia fantastinė-karinė strategija atgimsta visu gražumu ir pajėgumu. **PCK įvertinimas** — **9,3**



Ambicingas genialaus kūrėjo žaidimas su kaupu pateisina visas viltis ir laukimą. **9,2**



Kažkuo ypač neišsiskirianti, bet kokybiška „kas jei“ tipo WWII strategija. **8,9**



Tarp genialumo iki beprotystės riba siaura. Kūrėjai ją peržengė. **PCK įvertinimas** — **5,0**







Resident Evil 4

Košmaras Rytų Europoje

www.res-evil.com/re4/

- **PLAFTORMA** PC DVD, PS2, GameCube
- **PEGI REITINGAI** 18
- **ŽANRAS** veiksmo
- **KŪRĖJAS** Capcom
- **LEIDĖJAS** Ubisoft
- **DATA** 2007–03–02
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB video GF FX / ATI 9200, 1.2 GB HDD

**Geriausia yra tai, kad visą istoriją galite išgyventi visiškai kito veikėjo akimis, taip atskleisdami tolimesnes siužeto detales. Toks pasakojimo tipas yra nedažnai sutinkamas ir tikrai suteikia malonumo.
„ActionTrip“**

- **„Online“ reitingų vidurkis:** 73%

MESSIAH

Resident Evil 4“ — šį pavadinimą jau turėjote dažnai girdėti, kai kalbama apie geriausius žaidimus. Taip, tai naujai pasirodęs kūrinys asmeniniams kompiuteriams. Bet jūs visiškai būsite teisūs teigdami, kad didžiausias panegirikas iš kolegų girdėjote jau prieš porą metų. Čia jums konsolių žaidėjai ims įrodinėti savo platformų pranašumus, nes „GameCube“ sistemai išleistas ir „PlayStation 2“ perleistas RE4, į PC rinką įžengia tik dabar. Pasitikite čempioną!

Dingsta Amerikos prezidento dukra. Užuot pasiuntę pusę ginkluoto pasaulio jos ieškoti taip, kaip darė vienas toks prezidentas persekiodamas šutvę teroristų, šis apsiriboja vienu agentu, kuris veiktų slaptai ir nesukeltų panikos, o kartu ir išsaugotų dukros gyvybę. Manoma, kad ji gali būti kažkur Rytų Europoje, tad nusikelsime ne į tokį jau svetimą kraštovaizdį, kuris pastaruoju metu tampa itin populiari aplinka siaubo filmams ir žaidimams („Hostel“, „S.T.A.L.K.E.R.“).

Ne be reikalo RE4 buvo tituluojamas vienu geriausių ne tik savo žanro, bet ir visų žaidimų atstovu. Lėtą veiksmą čia pakeitė didesnės dozės adrenalino, daugiau galimybių veikti, protingesni priešai ir dar daug ir. RE tiesiog išsinėrė iš savo odos panoręs kategoriškai atsinaujinti. Subtiliai balansuodami veiksmo ir išlikimo žanrais, kūrėjai gavo naują atspirtį kur kas daugiau nei vienai serijai. Mums juk jau atsibodo tie flegmatiški apsisnarglėję zombiai, ar ne?

Zombius, kurie vienareikšmiškai mums asocijuojasi su šia žaidimų serija ir tik ja, šįkart pakeis apsėsti ūkininkai. Tai nekeis to fakto, kad jie panašūs į zombius. Bet tai leis jiems daugiau ar mažiau protauti, organizuotai pulti, šturmuoti ir išsisukinėti, net pasikviesti pagalbos. Visi jie tapo staigesni, protingesni, puola didesniais būriais. O ir į šūvius reaguoja tikroviškiau, nes, priešingai nei zombiai, jaučia skausmą.

Kitas privalumas — susirėmimai su bosais. Jų nebus daug, bet pasirodę jie pasiliks net jūsų košmaruose. Gigantiški, išvaizdūs ir viską niokojantys. Ir nors susilyginę su jais tebūsite tik skruzdėlė, kūrėjai sugebės rasti jums (tiksliau, patys turėsite tai rasti) labai logišką būdą tuos monstrus nugalėti. Keliose vietose pats save „prigavau“ užkraunantį kovą su bosu iš naujo vien tam, kad patirčiau viską dar kartą.

Labiausiai juntamas pokytis žaidime — kamera, kuri dabar yra pakabinta už dešiniojo veikėjo peties.

> Palyginus su ankstesnėmis serijomis, RE 4 smarkiai pagreitėjo ir tapo agresyvesnis bei įvairesnis.

PATAISA

Nežinia ar dėl skubėjimo, ar dėl tingėjimo, apšvietimo ir naujesnių „šeiderių“ efektų kūrėjai į pirminę žaidimo versiją neįtraukė. Šiuos dalykus sutvarko pataisa 1.1.0, kurią galite rasti tokiose svetainėse kaip www.fileshack.com. Pelės palaikymo, ji, žinoma, nesuteikia, nes žaidžiant su pele RE 4 taptų labai lengvas ir prarastų didelę dalį savo žavesio.



Ugnis bus ir priešas, ir parankinis — tarp ginklų bus ir ugnimi prapliupstančios granatos.

RESIDENT EVIL 4

Ji maksimaliai įtraukia į veiksmą ir naudojantis ginklais leidžia patikėti, kad taikotės būtent jūs. Jausite kiekvieną veikėjo judesį, bet visiška judėjimo laisvė nebus suteikta, tad įstrižai vaikščioti negalėsite. Taip išlaikyta ta senoji dvasia, kur šioks toks suvaržymas verčia panikuoti ir kovas paverčia tik dar intensyvesnėmis.

Atsirado ir daug naujų veikėjo gebėjimų, kurie atskleidė naują būdą kovoti, apie kurį iki šiol niekas nebuvo pagalvoję. Stumdydami spinteles, stalus ar lentynėles kambariuose, galėsite užbarikaduoti langus ir duris, kad priešai neįsiveržtų į vidų. O jiems bandant įsibrauti kopėčiomis, šias kartu su priešu galėsite nuversti žemyn. Užsibarikaduoti klaustrofobiškame mediniame namelyje ir girdėti šūkčiojimus ir bildesius iš lauko — velniškai išradinga žaidėjo gąsdinimo forma.

Mados tendencijos paveikė ir šį žaidimą. Bet tik gerąja prasme. Galimybė už rastas brangenybes pirkti naujus ginklus bei tobulinti jau turimus suteikia progreso jausmą, kartu atveria taktinių galimybių. Čia neturėsite neriboto šaudmenų skaičiaus, todėl ne tik nuo taiklumo priklausys sėkmė, bet ir nuo gebėjimo laiku panaudoti reikiamą ginklą. Nepatogu, kad norint keisti žudymo įrankį reikia eiti į pagrindinį meniu. Tai atitraukia nuo veiksmo ir dvelkia elementarumu. Kita vertus, ginklų įvairovė bei galimybė turimus daiktus jungti tarpusavyje atperka tokias skriaudas.



Didžiausia paguoda PC žaidėjams už perkėlimo trūkumus — papildomas žaidimas „Separate Ways“ su žavia ir kovinga heroje Ada.



Labai pasikeitė ir valdymo schema. Ji dabar yra labiau orientuota į veiksmą, bet su specialiais ribojimais. Čia ir išlenda pirmosios PC versijos spragos. Pamirškite klaviatūrą. Žaisdami ja atimsite iš savęs pusę malonumo. Jei niekaip neprisiruošiate įsigyti valdymo pultelio asmeniniam kompiuteriui, tai yra bene geriausia proga, nes RE4 perkeltas iš konsolių tiesiogiai, tad pulteliui kurtas valdymas negali neturėti savų trūkumų žaidžiant kitais „agregatais“.

O kilnojimas iš vienos platformos į kitą sukelia ir daugiau rūpesčių. Jei „GameCube“ ar „PlayStation 2“ savininkai džiūgauja ir giria šį kūrinį kaip nepaprastai gerą pavyzdį, PC žaidėjai gali įžvelgti grafikos trūkumus perkėlus į aukštesnę rezoliuciją. Apšvietimas nėra toks geras kaip konsolėse, juk jau praėjo dveji metai po jo pasirodymo, tad savo išvaizda su naujausiais kūriniais RE4 jau negali taip išdidžiai varžytis. Dvasia, siužetas ir geros idėjos — viskas savose vietose. Kuo toliau, tuo labiau žaidėjai



Kovojant su priešais dabar galima pasinaudoti vietos ir aplinkos daiktų privalumais.

darosi reiklūs valdymui ir grafikai, o tai dažniausiai ir nukenčia kilnojant žaidimą iš vienos platformos į kitą.

Intriguojantis ir atsinaujinęs, po tiek savo įvairiausių dalių ir jų pateikimo formų vis dar sugebėjęs išlikti šviežias. Tiesiog dieviškas konsolėms ir kiek šlubuojantis asmeniniams kompiuteriams. Bet visus trūkumus atperka tai, kad sugrįžo laikai, kai „Resident Evil“ serijos vardą tariame su pagarbia baime... ☒

Mini žaidimai bei reikmė paspausti tam tikrus mygtukus vaizdo intarpų metu neleidžia atsiplėšti nuo ekrano.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI

COLD FEAR

THE THING

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Tikėjausi visapusiškų patobulinimų, o niekas nė piršto nepakrutino. **6,5**

SIUŽETAS Jei jau buvote užmiršę, ką reiškia žodis „intriga“... **9,0**

GRAFIKA Žaidimas nepakito per dvejus metus. Štai jums ir dviem balais mažiau. **6,8**

GARSAS Nors blogiukų–kaimiečių šūkavimai dažnai kartojasi, bet muzika įterpta idealiai. **7,2**

VALDYMAS Tik su pulteliu. Su klaviatūra įvertinimas būtų 5. **8,0**

IŠVADA Kiek senstelėjusi techninė pusė nėra pajėgi uždusinti tikros „Resident Evil“ dvasios.

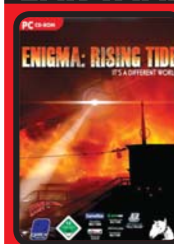
GALUTINIS 8,8



Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Ką gali torpedos?

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



ENIGMA: RISING TIDE



DANGEROUS WATERS

silenthunter4.uk.ubi.com

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 7+
- **ŽANRAS** simuliatorius
- **KŪRĖJAS** Ubisoft Romania
- **LEIDĖJAS** Ubisoft
- **DATA** 2007–03–23
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB video GF 6200 / ATI 9600, 6 GB HDD

Nuostabus povandeninio laivo simuliatorius, kuris sugeba surasti rečiausią balansą: suteikti greitą ir lengvą prieinamumą naujiems žaidėjams ir tuo pat metu leisti pakankamai įsigilinti ir turėti kuo užsiimti seniesiems fanams. Tai pavyksta dėl to, kad žaidimas akcentuoja sprendimus, o ne laivo valdymo ypatumus.
„IGN“

„Online“ reitingų vidurkis: 80%

DIESEL

Kaip ir prieš dvejus metus, taip ir dabar „Silent Hunter“ atgaivino simuliatorių žanrą. Tada kovojome Atlanto vandenyno šiaurėje su vokiečiais, šiandien Ramiajame susiremsime su japonais.

Jūsų vaidmuo bus paprastas — būsite povandeninio laivo kapitonas, o tai reiškia, jog laivo ir jo įgulos likimas bus jūsų rankose. Žaidimas iš tiesų labai sėkmingai mus priverčia pasijausti kapitonais, o ne įgulos nariais, kai norime atlikti vieną ar kitą manevrą. Atsakomybė bus didelė ir varginanti: jūs turėsite komanduoti, kur plaukti, į kokį gylį nerti, kaip ir

> Žaidėjui tenka vienos galingiausių žmonių mašinų — povandeninio laivo — kapitono vaidmuo.

kur atakuoti priešą, dar ir sugebėti sėkmingai manevruoti nuo jo atakų. Kelionės bus ilgos ir nuobodžios, bet priešas gali tykoti jūsų bet kur ir bet kada, tad atsipalaiduoti ir padidinti žaidimo greitį porą šimtų kartų (kad greičiau prabėgtų keliavimo laikas) tikrai nebus geriausias sprendimas. Žinoma, komunikacijų dėka jūs galėsite apytiksliai nustatyti, kur yra



Horizontą reikia stebėti ypatingai akylai.



Štai ir mūsų gražuolis išlenda į dienos šviesą.

priešo laivai, o pastudijavę žemėlapį pagal priešo bazes galėsite apytiksliai nustatyti ir priešo maršrutus.

Tikriausiai gerai prisimena „Silent Hunter“ fanai, kad trečioji dalis pateikė jiems kur kas platesnį scenarijų nei antroji. O dabar atėjo ir ketvirtoji dalis, kuri kuo puikiausiai tęsia šią tradiciją. Jokių išankstinių suplanuotų ar nepakeičiamų scenarijaus vingių, viskas yra jūsų rankose. Kiekviena misija gali būti taip pat sėkmingai įvykdyta kaip ir neįvykdyta, o žaidimo progresas tęsis toliau. Kai kurios misijos yra gana lengvos, kai reikia prasmukti į priešo zoną ir padaryti keletą vertingų foto kadrų. Kitos, kai reikės užpulti tam tikrus laivus, gana tankiai priešų plaukiojančiuose vandenyse, bus tikrai labai sunkios.

Žinoma, povandeniniai laivai yra pavojingiausi vandenų grobuonys, kurie be gailesčio gali į šipulius susprogdinti ir nuskandinti priešo nieko neįtariančius tanklaivius ar prekybinius laivus. Su kitais laivais bus šiek tiek sunkiau „bendrauti“, pavyzdžiui, kariniais lėktuvnešiais, bet viskas priklauso nuo kapitono (jūsų) ir, pasitaikius tinkamai progai, galima sudoroti, net ir labai stiprų priešą. Bėda tik ta, jog tokie laivai niekada nekeliauja vieni, pastiprinimas kartais gali taip greitai pasirodyti, kad net nespėsite apgręžti savo laivo, kai jau kiti taikysis į jus. Ir jokių nuolaidų nesitikėkite, nes dirbtinis intelektas čia agresyvumu ne ką mažiau nusileidžia trečiajai daliai.

Kaip jum seksis kampanijos režime, tiek galėsit pagerinti savo povandeninį laivą. Galėsite pirkti naujos įrangos: naujus oro radarus, galingesnį pabūklą... Kai jau nebebus ką tobulinti ar atsibos esamas povandeninis laivas, galėsite įsigyti naują, daug galingesnį, turintį daugiau torpedų paleidimo angų.

Savo povandeninį laivą galima tobulinti ar pasikeisti į didesnį ir galingesnį.

Džiugu matyti, jog šis žaidimas yra skirtas tiek seniesiems simuliatorių fanams, tiek paprastesnių žaidimų mėgėjams. Jei jums nuo visos žaidime esančios įvairovės pradės suktis galva, galėsite jį gerokai supaprastinti, išjungti įvairiausius išsenkančius resursus, sumažinti torpedų užsitaisinėjimo laiką ir t. t. O senieji simuliatorių maniakai galės išjungti visas pagalbines opcijas, netgi galimybę pažiūrėti, kaip jų laivas atrodo iš išorės.

Grafika čia yra iš tiesų milžiniškas žaidimo privalumas. Vanduo atrodo pasakiškai, niekur kitur jo realesnio neteko matyti. Tikros trimatės bangos, tykštantys nuo laivo borto purslai, net panardinus ir vėl ištraukus kamerą iš vandens nuo jos po truputį nubėgs vanduo, dėl kurio pradžioje vaizdas gana neryškus. Naktį jis atspindės mėnulio šviesą, per sprogimus jis visas pasidengs ugnies atspindžiais. Laivų detalumas taip pat kerintis, o svarbiausia, jiems daroma žala skirtingai juos deformuos, priklauso, kur ir kaip pataikėte. Nieko nėra nuostabiau, kaip matyti pramuštą oponento laivo korpusą, o gerai įsižiūrėję galėsime pamatyti net į vidų besiskverbiantį vandenį, kuris geležinį galiūną vis gramzdina dugno link.

„Silent Hunter 4“ yra tikrai puikus povandeninių laivų simuliatorius, kurį lengva perprasti tiek naujokui, tiek patyrusiam. Puiku yra dar ir tai, jog jūs iš tiesų labiau pasijausite tikru laivo kapitonu, o ne atliekančiu visos įgulos veiksmus „prižiūrėtoju“. Žinoma, nepaminėti grafikos būtų neatleistina nuodėmė, nes ji čia taip pat tiesiog nuostabi. ☒



PIRMASIS SILENT HUNTER

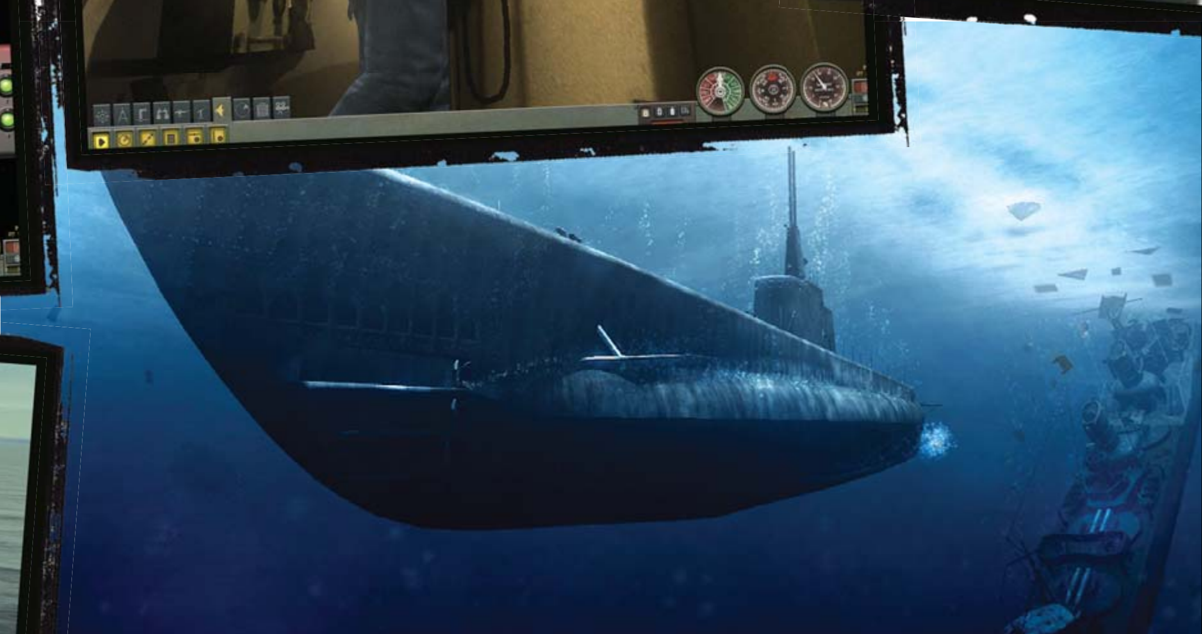
Išleistas 1985–aisiais metais šis povandeninių laivų simuliatorius tilpdavo į eilinę kasetę arba į diskelį. Lyginti grafiką ar net visą žaidimą su šių dienų kūriniais, patys suprantate, nė neverta. Grafika buvo itin primityvi, net atskirti paprastus laivus buvo gana kebli užduotis. Beje, jis tuo metu dar vadinosi „Silent Service“ ir tik antroji dalis gavo dabartinį pavadinimą — „Silent Hunter“.





Tikiuos, nesergate klastrofobija.





PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Tikrai reikėjo užmiršti visus linksmus žaidimukus ir pasinerti į rimtą bei sekinantį darbą. **8,5**

ĮDOMUMAS Kartais taip įsijausdavau, jog net pritildydavau šalia ūžiantį televizorių, kad priešams neišsiduočiau... :) **8,8**

GRAFIKA Apatinis žandikaulis užsičiaupti nesugebėjo gana ilgą laiką, kai pirmą kartą išvydau ją :). **9,5**

GARSAS Labai tikroviškai atkurtas ir labai tinka prie žaidimo atmosferos. **8,2**

VALDYMAS Na... iš pradžių neįprasta buvo viską valdyti su pele ;). **8,2**

IŠVADA Kur mano kapitono kepurė?? Ir duokite man ramybę, manęs laukia ilga ir sunki užduotis!

GALUTINIS 8,9

Review club

UEFA Champions League 2006–2007

Išmušė čempionų valanda



Turbūt senokai valiau ekraną ;)





Vienas iš statistikos langų, rodantis, kurią žaidimo minutę įmušami įvarčiai.



www.electronicarts.co.uk/games/9843/

- **PLAFTORMA** PC PSP PS2
- **PEGI REITINGAI** 3+
- **ŽANRAS** sportas
- **KŪRĖJAS** EA Canada
- **LEIDĖJAS** Electronic Arts
- **DATA** 2007–03–23
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.3 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video, 3 GB HDD

Geras futbolo žaidimas su daugybe komandų ir naujausiomis sudėtimis. Treble režimas labiau primena muilo operą nei futbolą su simuliuotais žaidimais ir keistais nutikimais. Žaidimas turi savo ryškių akimirkų, tačiau bendrai jis nėra kažkuo stebinantis. „Pelit“

„Online“ reitingų vidurkis: 73%

RAW

Pavasaris pasibeldė į kiemą, išmušė naujo futbolo sezono pradžia, sulaukėme eilinės čempionų lygos serijos. Visą laiką manydavau, kad futbolo žaidimai pasirodo per dažnai, per mažai laiko skirta perprasti senąjį.

FIFA 07 žengė didelį žingsnį į priekį kompiuteriniame futbole ir privertė net sušilusius krepšinio gerbėjus išmėginti kamuolio valdymo techniką kojomis. Tai nutiko tada, kai visiems atrodė, ką jau čia naujo futbolui sugalvosi. Daug kas laukė didelių naujovių ir dabar, tačiau naivu tikėtis revoliucijos kasmet. Šįkart pakeitimai daugiau kosmetiniai.

Turbūt ryškiausia naujovė — „Quick Control“ mygtukas, kuris leidžia akimirksniu nutraukti vaizdo kartojimą ir paleisti kamuolį į žaidimą. Kol priešininkas nepasiruošęs. Kol jis turėtų būti nepasiruošęs. Minėta savybė turbūt naudingiausia žaidžiant su žmogumi, nes 90 proc. atvejų žaidėjai jau stovi užsiėmę įprastas pozicijas ir jų nebenustebinsi. O štai žmogus gal tuo momentu bus nutaręs pasikrapštyti nosį... Paprastai „Quick Control“ suveikia priešininkui prasižengus viduryje aikštės, to neatsitinka prie kampinio gairelės arba tiesioginiai smūgiuojant į vartus. Šiaip ar taip, savybė įdomi, leidžia sutaupyti laiko ir būtų gerai, kad ji išliktų vėlesnėse serijose.

Sakoma, kad didesnis žaidimo greitis, tačiau, uždėjęs ranką ant kulinarijos knygos, negalėčiau to patvirtinti. Čempionų lyga taip panaši į FIFA 07, kad vos ne iš karto galima pradėti žaisti „World Class“ sudėtingumu ir labai greitai išmokti juo vien laimėti. Jau ima trūkti dar vieno, didesnio sudėtingumo. Profesionaliems žaidėjams, aišku.

Keletą dalykų naujojo futbolo kūrėjai nusižiūrėjo iš stipriausio kon-



FUTBOLO PRADŽIA

Manoma, kad oficialiai futbolas atsirado Anglijoje, kai Anglijos Futbolo Asociacija 1863–aisiais metais patvirtino žaidimo taisykles. Tačiau aptikta dar senovės Egipto piešinių su šio žaidimo scenomis bei užrašų apie tokį patį Kinijos karių pomėgį. XII amžiuje futbolą intensyviai ėmė žaisti anglai. Be abejo, taisyklės galiojo visai kitos, žaidimas buvo grubesnis, paremtas jėga. Ne be reikalo keliautojas Gastonas de Fua pasakė: „Ir anglai tai vadina žaidimu? Tuomet ką jie vadina muštynėmis?“. XIII amžiuje futbolas net Anglijoje kai kur, o XIV a. ir visoje šalyje, buvo uždraustas. (Kai kur arabai tą draudė net XX a...) Taisyklės keitėsi, futbolas tapo labiau panašus į sportą, o ne muštynes. Vis daugiau šalių užsikrėsdavo kamuolio spardymu, ir 1904 m. Paryžiuje šešios šalys įkūrė Tarptautinę Futbolo Federaciją — FIFA.





Ruošiuosi 11 m baudiniui, o varžovo žaidėjai dar tik palieka uždraustą zoną.

kurento — „Pro Evolution Soccer“ (Nors teisme šio teiginio išsiginčiau). Pirmiausia — tai idiotiškas šriftas ir spalvingumas komandų sudėčių lange. Ačiū futbolo dievams, kad nukopijuoti visko 100 procentų nepavyko... Antras dalykas — statistinė informacija. Šiuo atveju paimtas tik faktas, nes pati informacija pateikiama kitokia. „Pro Evolution Soccer“ pateikia labai daug statistikos apie pačias rungtynes, plotus, kuriame dažniausiai lankydavosi kamuolys, rungtynių įvykius ir pan., o „UEFA Champions League“ rodo apibendrintą žaidėjo profilio informaciją. Kiek rungtynių sužaista be pralaimėjimų, geriausių pergalių rezultatas, skaudžiausiai pralaimėtos rungtynės, įmuštų įvarčių kiekis įvairiais rungtynių momentais, skirtingais sudėtingumais sužaistų rungtynių kiekis, aplankytų stadionų kiekis, taiklumas... Labai žavūs rodikliai, norisi tokius matyti ir FIFA 07 žaidime.

Viena įdomiausių naujovių – greito pakartojimo nutraukimo ir priešo užklupimo galimybė.

Režimas „Challenge“ atkuria žymiausius istorinius momentus. Pavyzdžiui, atsakomąsias rungtynes galite pradėti nuo 60–osios minutės, kai rezultatas 0:0, o pirmosios rungtynės buvo pralaimėtos minimaliu skirtumu. Ar sugebėsite išgelbėti komandą? Taip, kaip tai buvo iš tiesų. Ar, kaip sakoma, pakeisite istoriją :). Įdomūs iššūkiai.

Jei ir to maža, visada jūsų paslaugoms režimas „Treble“, kuriame komandai iškelti tikslai laimėti šalies lygą, taurę bei UEFA čempionų lygą. Tai užtęstas žaidimas su papildomomis rungtynėmis ir komandos valdytojų nurodytais tikslais, tiek ilgalaikiais, tiek konkrečioms rungtynėms. Galiu iš karto pasakyti, kad „Treble“ gerokai pailgina žaidimo gyvenimą kompiuteryje.

Kiekvienos rungtynės duoda žaidėjui taškų, už kuriuos galima apsipirkti vietinėje parduotuvėlėje. Na, bet čia jau nieko naujo.

Žaidimo grafika ir animacija labai neblogos, tik išplaukęs vaizdas kartojimuose sukelia įspūdį, kad žiūrime ne visai blaivaus stebėtojo akimis. Stadiono aplinkos ir rungtynių įgarsinimas, kaip visada EA futbole, nuostabūs. Įprasti komentatoriai Endis ir Klaivas kartoja tas pačias, mintinai visų išmoktas frazes.

Naujovėmis „Čempionų lyga“ nelepina, bet vis viena tai — nuostabus futbolas. Jei nebūtų FIFA 07, griebčiau nedvejodamas. Jei... ☒

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



FIFA 07



2006 FIFA WORLD CUP GERMANY

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Stebuklo nesitikiu, tik gerų rungtynių dėl taurės. **8,8**

ĮDOMUMAS Įsižaidus kiek per lengva. Keli skirtingi režimai dovanoja malonių žaidimo valandų. **9,0**

GRAFIKA „Kartonines“ žiūrovų figūrėles sušvelnins išblukimo efektas. **8,8**

GARSAS Endis su Klaivu ne kokie pienburniai, kad mokytųsi naujų frazių. **8,2**

VALDYMAS Tas pats + „Quick Control“. **8,9**

IŠVADA Labai geras futbolas. Kuriam laikui galima padėti FIFA 07 į šalį.

GALUTINIS 8,9



Virtua Tennis 3

Raketės atgimimas

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



TOP SPIN



TENNIS MASTERS SERIES 2003



Kerlingas + tenisas, du nesuderinami dalykai, tačiau juos suderinti pavyko mini žaidimuose. Kas iš to išėjo, pamatysite pažaidę VT3 :).

www.virtuatennis.net

PLAFTORMA PC DVD PS3 PSP

PEGI REITINGAI 3+

ŽANRAS sportas

KŪRĖJAS Sega

LEIDĖJAS Sega

DATA 2007–03–30

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2 GHz CPU, 512MB RAM, 128 MB GF 5900 / ATI 9600 video, 4 GB HDD

Šis žaidimas yra tiek pat artimas Pong, kiek Simfoninis Orkestras bugnus daužančiam pirmykščiam žmogui. Tačiau Virtua Tennis 3 yra toks pats esminis ir instinktyvus, kaip ir seniausias jo protėvis.
„Pro-G"

„Online" reitingų vidurkis: 80%

INKVIZITOR



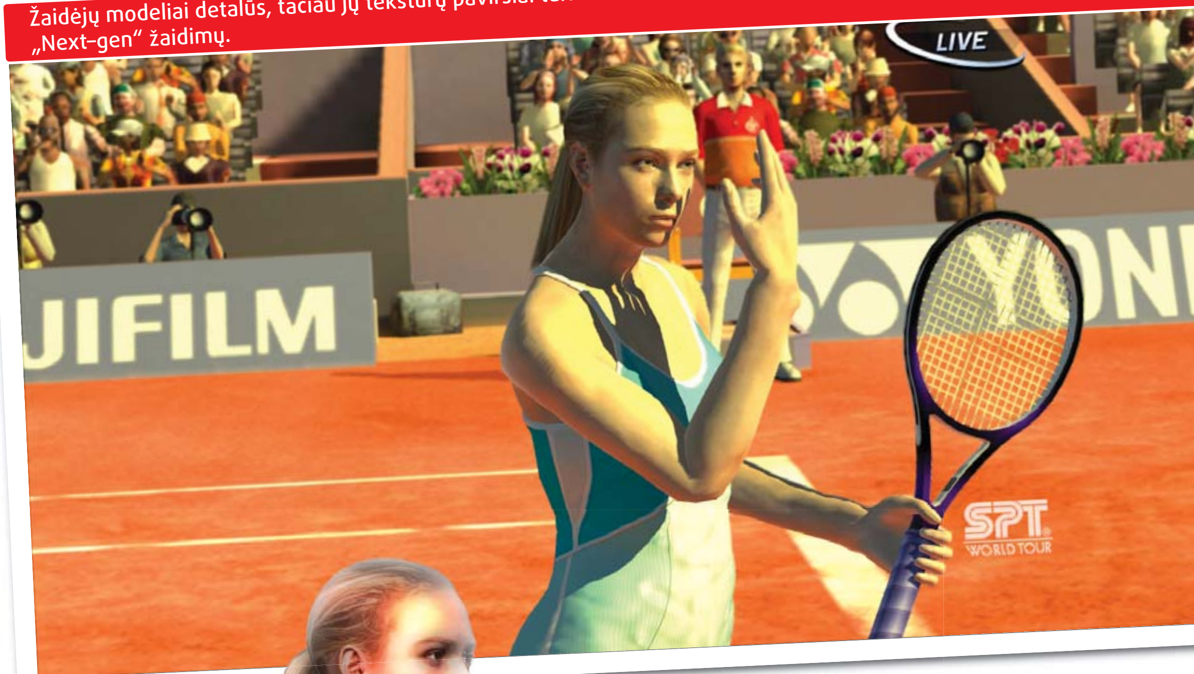
RAKETĖS ISTORIJA

Senovės Graikijoje tenisas priklausė gimnastikos šakai. Kamuoliukai buvo gaminami iš odos, į juos prikimšdavo smėlio, grūdų, plunksnų, vilnos, net žmogaus plaukų! Kadangi teniso raketė buvo išrasta tik XV amžiuje, graikams teko vargti kamuoliuką atmušinėjant su delnu :).

Raketės vystymosi etapas prasidėjo 1427 m., kai į Paryžių atvyko 28–erių metų moteris Margo (pavardė nežinoma), kuri pademonstravo puikų žaidimą ne su delnu, o su medine rakete, aptraukta oda. Po 100 metų Erazmas Roterdamietis tokia raketę pavadino reticulum — lizdeliu.

XVIII a. raketė pagaliau įgavo dabartinę formą: 18 išilginių ir 33 skersines stygas.

Žaidėjų modeliai detalūs, tačiau jų tekstūrų paviršiai turi tarsi vaškinį efektą, su kuriuo susiduria daugelis „Next-gen“ žaidimų.





Tenisas visada man patiko, tačiau niekada nemokėjau jo žaisti, tuo tarpu teniso simuliatoriai nuteikdavo skeptiškai. Neneigsiu, jog sportiniai žaidimai nėra mano stichija ir į ją įlendu tik retkarčiais progai pasitaikius. Bet žinote ką, buvau labai nustebintas, nes geltonas mažas kamuoliukas (toks buvo mano supratimas apie šią susiklosčiusią padėtį) virto visu kamuoliu; ir tuoj aš papasakosiu, kodėl.

Iš pradžių tikėjausi, jog tai bus kokia nors eilinė nuobodybė, prikimšta monotoniškų „geimplėjaus“ elementų su keliomis garsiomis sporto pasaulio žvaigždėmis, na, panašūs žaidimai būna susiję su MTV, kur šoka britnės, kapojasi Hip–hopo atlikėjai ir skamba Justkės, tik ne iš Justiniškių, mix‘ai. Žodžiu, tikėjausi šlamšto, o SEGA vardas man kažkodėl įkyriai asociavosi su mėlynu ežiuku. „Virtua Tennis 3“ žvaigždžių „padavė“: 20 daugiau ar mažiau pažįstamų profesionalių tenisininkų, tokių Andy Roddick, Roger Federer, Juan Carlos Ferrero, Maria Šarapova... Garsenybių gausa, tačiau yra galimybė susikurti ir savo personažą, o tai, mano galva, yra viena iš įdomiausių kiekvieno žaidimo su panašia funkcija ypatybė.

Žaidimo tikslas (be abejo) užkopti į Pasaulio pirmenybes. Kurdamas savo teniso žvaigždę, žaidėjas turi dalyvauti atkrintamosiose varžybose, tuo pačiu tobulindamas savo gebėjimą žaisti ir kaip RPG vystyti personažo įgūdžius. Tokiu būdu kuriama sportininko karjera.

Kalbant apie priešininkus, pastarieji nėra iš piršto laužti. Kiekvienas jų turi specifines savybes ir gebėjimus. Žiūrėk, čia vienas smogs stipriau, kitas atmuš taikliau. Tokia kovų įvairovė ilgam neleidžia atsirasti monotonijai ir nuoboduliui.

Panašų žaidimą turbut būtų sunku įsivaizduoti be mini žaidimų. Pastarieji tikra atgaiva po alinančių treniruočių ir tikra humoro dozė: bėgiojimas nuo milžiniškų teniso kamuoliukų, tenisas su aligatoriais, ateiviais, yra net įdiegtas kerlingas (škotiškas žaidimas ant ledo). Didžiausias smagumas yra tas, jog į šias atrakcijas galima pakviesti ir tris savo draugus.

SEGA tiesiogine šio žodžio prasme prikėlė frančizę naujam gyvenimui, įvilko „Virtua Tennis 3“ į „Next–gen“ kartos kiautą. Žaidimo realizmas stulbinantis. Fotografiniu tikslumu atkurti tiek teniso žvaigždžių, tiek sporto arenų modeliai, o jų bus įvairių, kartais galbūt nerealių, tačiau tuo pačiu suteikiančių įvairovės ir nuotaikos žaidimui.

Vaizdas ekrane dažnai primena ne virtualų pasaulį, o tiesioginę varžybų transliaciją per TV. Žiūrovai stadione nėra tarsi butaforinės lėlės, kurios temoka pakelti ir nuleisti rankas, juose pulsuoja nors ir skaitmeninė, tačiau tikra fanų gyvybė :).

Man, nelabai mėgstančiam panašius žaidimus, „Virtua Tennis 3“ buvo savotiškas atradimas. Žaidimas negreitai atsibosta ir atpalaiduoja, todėl yra puikus laiko praleidimas, kai norisi pailsėti nuo daugiau nervų reikalaujančių žaidimų, pavyzdžiui „online“ :).

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Uuuu... tenisas...	8,0
ĮDOMUMAS Vežantis.	8,3
GRAFIKA Tiek personažų modeliai, tiek atmosfera atkurta tikroviškai ir įtikinamai.	9,1
GARSAS Garsas galbūt nėra pats svarbiausias tokio žaidimo dalykas, bet bendro vaizdo negadina.	8,1
VALDYMAS Visada yra prie ko prikibti.	8,2
IŠVADA Pramoga puiki, tačiau artėjant vasarai turbūt daugelis panašius užsiėmimus iškeis į tą patį tikrą sportą, ar labiau įprastą kašį lauke.	
GALUTINIS	**8,3**

Jade Empire: Special Edition

Imperija jūsų rankose



jade.bioware.com/specialedition

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** veiksmo RPG
- **KŪRĖJAS** BioWare
- **LEIDĖJAS** 2K Games
- **DATA** 2007–03–02
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, GF 6200 / ATI 9500 video, 8 GB HDD

Puiki istorija, daugybė misijų, nuostabios aplinkos, patenkinamos kautynės ir stulbinantis veikėjų parinkimas. Visa tai sudėta į 30 valandų žaidimą. „Jade Empire“ peržengė savo „Xbox“ ribas ir prisikėlė kaip epinis PC RPG. „PC Zone UK“

„Online“ reitingų vidurkis: 82%

REZIDENTAS

Pagaliau galime papsakoti apie ilgai lauktą ir nemažai laiko surijusį Rytų tematikos veiksmo RPG žaidimą „Jade Empire“. Prieš dvejus metus „Xbox“ konsolėje pasirodęs vaidmenų žaidimų meistrų darbas sėkmingai perkeltas į PC, kviečia įžengti į senovės Rytų imperijos pasaulį.

Iš pradžių reikėtų keletą žodžių tarti apie kūrėjus „Bioware“. RPG mėgėjams šis vardas turėtų švytėti aukso raidėmis, nes tai jie atsakingi už senąją „Baldurs‘ Gate“ seriją, neseniai atgimusią „Neverwinter Nights“ ir, žinoma, garsiuosius „Žvaigždžių Karų“ RPG žaidimus „Star Wars KOTOR“. „Jade Empire“ tapo netradiciniu bandymu šiame žanre: nematyta ir nenaudota senovės Rytų tematika, kovinio meno akcentavimas ir bendro žaidimo stiliaus nustūmimas į veiksmo pusę išlaikant tam tikras RPG tradicijas. Žinoma, daugelis sprendimų buvo priimti dėl to, kad žaidimas buvo kurtas „Xbox“ konsolei ir perkėlus į PC kai kas atrodo perdėm tiesmukiška, tačiau bendra „Jade Empire“ dvasia išlikusi ir sukuria visaverčio senovės pasaulio ir tavo vaidmens jame įspūdį.

Žaidimą (dažniausiai RPG žanre) pradedame pasirinkdami herojų. „Jade Empire“ siūlo keletą skirtingų veikėjų, galimybę susikurti savąjį. RPG mėgėjams iš karto į akis kris labai mažas parametrų kiekis. Herojus turi tik tris fizines savybes: sveikatą, chi energiją (klasikinės manos atitikmuo) ir focus (ginklų valdymui ir laiko sulėtinimui). Kiekviena iš šių trijų priklauso nuo atitinkamos srities: kūno, dvasios ir

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



STAR WARS KOTOR



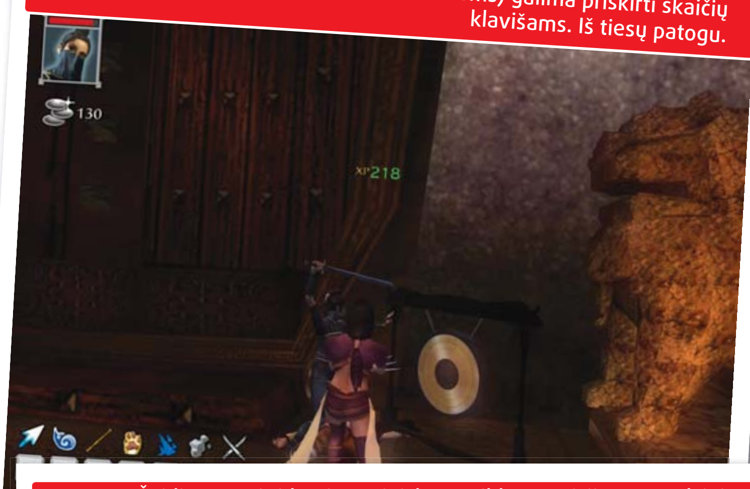
SILVERFALL

Žaidimo pabaigoje galima truputį valdyti ir savo komandos draugus.





Koviną stilių (kaip įprasta MMORPG žaidimams) galima priskirti skaičių klavišams. Iš tiesų patogu.



Žaidime yra ir įdomių netipiškų papildomų misijų, pavyzdžiui, vaidinimas teatre.



proto. Taip pat yra keletas kalbėjimui skirtų savybių; nors kartais pokalbiuose su sutiktais veikėjais jos ir praverčia, yra ne tokios svarbios.

TARP GĖRIO IR BLOGIO

Žaidusiems „KOTOR“ iš karto į akis kris paties herojaus vaizdavimas pagrindiniame parametrų lange ir šalia esantis „gėrio ir blogio“ stulpelis. Kaip ir žvaigždžių amžiuje, taip ir senovės Rytų pasaulyje mums tenka nuolat rinktis gėrio arba blogio kelią. Šie skirtingi keliai čia pavadinti „Atviro delno“ ir „Uždaro kumščio“, vadinkime, gyvenimo filosofijomis. „Jade Empire“ labai dažnai, kartais net per atvirai siūlo rinktis vieną ar kitą pusę. Padėti nekaltiems sutiktiesiems ar pasinaudoti jų nelaimėmis savo naudai, atleisti nuo bausmės nusižengusius, negailestingai įvykdyti „teisingumą“. Herojus jūsų, pasirinkimas — taip pat.

Žaidime nuolat tenka rinktis tarp gėrio ir blogio, nuo to priklauso visas senosios imperijos likimas.

Galima nesunkiai nuspėti ir šių pasirinkimo padarinius žaidimo istorijai. Mūsų herojus ar herojė yra centrinė žaidimo figūra, nuo kurios priklausys visos Imperijos likimas. Užbėgsiu už akių ir pasakysiu, kad ši pasirinkimo svarba ir našta keliaujant žaidimo pabaigos link vis stiprėja, kūrėjai įtikinamai modeliuoja kritines situacijas bei priverčia žaidėją patikėti, kad jis iš tiesų yra labai svarbus. „Jade Empire“ suteikia tvirtą jausmą, kad kažko pasiekiate, nesvarbu, kurį kelią rinksitės. O tai, mano manymu, yra labai svarbu, nes ne vienas geras žaidimas nukenčia būtent nuo to nesugebėjimo mus įtikinti, kad esame svarbūs ir nuo mūsų viskas priklauso.

> Prekyba ir daiktų naudojimas žaidime labai supaprastinti, net negalima keisti herojaus išorės.

RYTŲ KOVOS SISTEMA

Dėl šių dviejų kelių galimybės pradėdamas žaisti baiminausi, kad „Jade Empire“ bus savo mechanika panašus į „KOTOR“; nesvarbu, kad jis labiau primena veiksmo žaidimą. Tačiau taip visiškai nėra. Išskirtinis šis žaidimas dėl jo kovos — jos, kaip minėjau, yra visiškai paremtos Rytų kovų technika. Būtent dėl šios savybės aš labiausiai norėjau išmėginti šį žaidimą, mat esu didelis Rytų kovų fanas (vyresni žaidėjai, vaikystės ar jaunystės dieneles praleidę žiūrėdami pirmuosius videofilmus, mane tikrai supras :)), o žaidimuose, išskyrus muštynes, pastaraisiais metais visiškai persikėlusias gyventi į konsoles, to nesutiksi. Visa ši „Jade Empire“ kovos sistema mane ir labai pradžiugino, ir šiek tiek nuvylė, tuojau papasakosiu, kodėl.



PC VERSIJOS YPATYBĖS

„Jade Empire“ PC versija yra paremta kolekcine „Xbox“ versija „Limited Edition“. Čia yra Monk Zeng herojus, tačiau nėra Tien's Justice ginklo. Techniniai skirtumai: padidinta rezoliucija, nauji specialieji efektai ir tekstūros. Taip pat yra du nauji kovos stiliai, kuriuos reikia surinkti iš kelių dalių: „Geležinis delnas“ ir „Gyvatė“. Yra ir nauja demono transformacija, naujų monstrų, ginklų ir patobulintas DI. Be to, įveikus žaidimą, atsirakina Jade Master sunkumo lygis, kuriame žaidimą galima pradėti iš naujo su tuo pačiu herojumi.

Labiausiai džiugina žaidime kovos stilių įvairovė. Žaidėjas, pradėdamas tik su trimis pagrindiniais stiliais: artimos kovos, priešininko stabdymo ir ginklo valdymo, ilgainiui gali surasti ir išmokti keliolika skirtingų technikų. Jas galima suskirstyti į kelias grupes. Be minėtųjų trijų, dar yra magijos naudojimo stiliai ir įvairios demoniškos ar kitokios kūno keitimo formos. Kiekvieną stilių galima tobulinti, kai kyla veikėjo lygiai. Kiekvienas naujas herojaus lygis leidžia keliais taškais padidinti pagrindinius parametrus ir patobulinti norimą stilių. Kiekvienas stilius vėl turi po tris parametrus, kuriuos galima pavadinti galios, greičio ir energijos išnaudojimo (chi arba focus) sritimis.

Kovų idėja, kuri man neužkliuvo, tačiau kurios aš beveik nenaudojau, yra galimybė kovos judesius sujungti į kombo. Kiekvienas kovos stilius turi detalesnį aprašymą ir apibūdinimą dėl kombo. Vienais judesiais galima pradėti kombo, kitais užbaigti. Kombo taip pat yra skirtingi, labiausiai savo rezultatu, mat sėkmingai atlikę vieną ar kitą kombo galime gauti vienokį ar kitokį gyvybės ar galios atstatymą. Nors tokie atstatymai kovos metu ir pravartūs, specialiai dėl to gilintis ir bandyti derinti judesius yra sudėtingas ir beveik nebūtinas dalykas. Mat gyvybę galima atstatyti naudojant chi energiją, o pačią chi galima atstatyti naudojant vieną specialų stilių. Verta pabandyti nebent dėl focus atstatymo, jei kovodamas labiausiai pasikliaujate ginklais.



Vienintelė vieta, kur herojė atrodo „kitaip“. Deja, neilgam.



Mano herojė (visada renkuosi merginas) spindinčioje „Atviro Delno“, kitaip tariant, gėrio auroje. Tik šviesos kardo trūksta, ar ne? :).

Iš minėtos savybės išplaukia ir kitas, ko gero, didžiausias šios kovos sistemos trūkumas. Nors stilių įvairovė didelė, iš principo žaidimą galima įveikti naudojant tik kelis stilius ir juos maksimaliai tobulinant. Kova žaidime yra labai tiesmukiška ir labai retai reikalauja papildomai mąstyti ir derinti stilių. Žinoma, ne visus stilius turime iš karto, tačiau aš žaidimą pabaigiau naudodamas iki žaidimo vidurio gautus stilius: tigro nagus, dum kardus ir chi atstatymą. Tiesa, pačioje žaidimo pabaigoje kovojant su paskutiniais svarbiausiais priešais prireiks ir kitų stilių, tačiau tai tik pora atveju. Gal ir „paspoilinsiu“, bet patį paskutinį sunkiai įveikiamą priešą man padėjo įveikti labai keistas, rodos, nereikalingas stilius „Red Minister“. Dar vienas dalykas — nepamirškite karts nuo karto pasižiūrėti, ką gero turi parduoti vienas iš jūsų komandos narių. Aš praleidau vieną galingą kovinę techniką, kuri būtų dar labiau palengvinusi mano gyvenimą žaidimo pabaigoje.

DRAUGAI

Jau užsiminiau apie komandą, tad keletas žodžių apie ją. Vieni patys žaidimo metu būname labai retai, mus lydi vis didėjantis komandos draugų skaičius. Tačiau tiesiogiai su savimi turėti galima tik po vieną. Patogu tai, kad kiekvienas komandos narys turi tam tikrų atakos ir pagalbos savybių. Pagalba kartais labai praverčia, nes patogiau, kai kovoja tik vienas herojus, o kitas atstatinėja jo gyvybę, chi energiją ar kitaip padeda.

MOKYMASIS IR PREKYBA

Užsiminiau ir apie pardavimus. Koks RPG žaidimas be galimybės kažką pirkti ir parduoti? Čia ši savybė taip pat yra, tačiau labai siaura ir griežta. Tai didžiausias atotrūkis nuo RPG standarto ir man tai labai nepatiko. Net paprasčiausiuose „slasher“ tipo žaidimuose šiai prekybai ir daiktų keitimuisi skirta daugiau dėmesio. Blogiausia, kad visiškai negalime keisti herojaus išorės, jokių drabužių, jokių aksesuarų. Galbūt tai per didelis mano pomėgis, bet manau, kad daugeliui nusibos visą žaidimą matyti lygiai taip pat atrodantį savo veikėją.

Žaidime galime pirkti ar rasti pagrindinius ir papildomus herojaus parametrus patobulinančius dalykus. Tai yra kovinės ir „meditacinės“ technikos, įvairūs raštai ir amuletai. Smagu, kad kiekvienas toks daiktas turi nedidelį savo aprašymą su istorija, tačiau realiai, išskyrus pačius kovinius stilius, rasti ar įsigyti daiktai tik truputį pakelia herojaus statistiką. Naujų savybių, išskyrus porą atvejų, įgauti negalima.

IMPERIJOS LIKIMAS

Apie žaidimo istoriją ir siužetą daug pasakoti nenoriu, todėl ir pasilikau pabaigai. Kaip ir galima tikėtis iš tokių kūrėjų, istorija yra didinga, o siužetas yra dinamiškas ir įtraukiantis. Būtent tai ir verčia tęsti vietomis monotoniškų kovų perpildytą žaidimą. Labai patiko, kad kiekvienas komandos draugas turi savo istoriją ir interesų, o pabaigoje kaip kokiame filme galima trumpai pasiskaityti, kaip jų gyvenimai klostėsi toliau. Smulkmena, bet visai maloni. Keliaujant teks atsidurti įvairiose vietovėse, net priešo teritorijoje. O svarbiausia, kaip jau minėjau, jūsų rankose yra ne tik žmonių, imperatorių ir imerijos, net ir Dievo likimas. O su tokiais svarbiais įvykiais žaisti ir juos įtakoti mums tenka tikrai ne taip dažnai. ☒



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Ryški „KOTOR“ įtaka, mažai veikėjo parametrų, gražus pasaulis. **8,2**

SIUŽETAS Varomoji žaidimo jėga, netikėti posūkiai ir įtikinantis jausmas, kad herojus yra svarbiausias, o jo sprendimai lemiantys. **9,4**

GRAFIKA Ypatinga rytietiška dvasia, ne ypatingai „galingi“, tačiau gražūs efektai, tik jaučiamas vietovių „siaurumas“. **8,7**

GARSAS Herojų įgarsinimas iš tiesų profesionalus, muzikinės temos tinkamos, tačiau jų per mažai ir kartojasi. **8,5**

VALDYMAS Iš konsolės į PC adaptuotas labai gerai, net per daug patogiai, dėl to žaidimas tampa labiau tiesmukiškas ir lengvesnis. **8,1**

IŠVADA Žaidusiems „Xbox“ versiją sugaišti dar keliasdešimt valandų nelabai verta, tačiau jos nemačiusiems Rytų tematikos mėgėjams tikrai rekomenduoju. Dėl ištikimų RPG gerbėjų abejoju — žaidimas gali neįtikti. Todėl įvertinimas ir nekerta psichologinio 9–eto barjero.

GALUTINIS 8,8

Destination: Treasure Island

Lobių ieškotojams...



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH



RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

www.destination-treasure-island.com
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12+
- **ŽANRAS** nuotykių
- **KŪRĖJAS** Kheops Studio
- **LEIDĖJAS** Nobilis
- **DATA** 2007–03–26
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 800MHz CPU, 64MB RAM, 64MB video, 1.2 GB HDD
- **„Online“ reitingų vidurkis:** nesudarytas

GARPUNIJA

Nobilis. Šiuo žodžiu noriu pradėti šį tekstą. Ne... Tai ne Nobelio premija. Tai Prancūzų kompanijos pavadinimas, kuri išleido šį žaidimą. Ir ne tik jį, bet ir dar keletą kitų žaidimų: „Great Invasions“, „Back to Gaya — The Adventures of Zino and Boo“, planuoja išleisti „Cleopatra — A Queen's Destiny“. O dabar jie apsistojo „Lobių saloje“.

Žaidimas „Destination: Treasure Island“ yra sukurtas pagal žymiąją R. L. Stivensono knygą „Lobių sala“, o jo siužetas yra gana sėkmingai bei sklandžiai susietas su knygoje aprašytais nuotykiais, kurių ten tikrai netrūksta.

Pažiūrėjus pirmuosius žaidimo paveiksliukus, labai sužavėjo šio žaidimo vaizdai. Iš pradžių šiek tiek abejojau, ar gali būti taip gražiai sukurtos žaidimo detalės, bet kai pradėjau žaisti, visos abejonės išsisklaidė. Prieš akis atsiveria stulbinančio grožio meniu, kurio fone matome palmes, jūrą, skraidančius baltus drugelius bei jūroje praplaukiantį laivą, kuriame mums ir teks pabuvoti. Į akis iš karto krenta meniu skiltis su pavadinimu „Gallery“, kurioje bus saugomi visi žaidime pamatyti filmukai, išgirstos melodijos.

> Garsiausio piratų lobio ieškojimai tęsiasi naujame nuotykių žaidime.

Pagrindinis žaidimo veikėjas yra rudaplaukis jaunuolis laivo kapitonas Džimas Hawkins, kuriam ir teks patirti visus žaidimo nuotykius.

Žaidimo veiksmas prasideda mūsų kapitono kajutėje. Dėmesį prikausto uždarytas langas, į kurį kažkas neramiai beldžiasi.

— A, tai papūga... Gražuolė. O ką gi tu čia turi?

Raudonspalvė papūga mums įduoda laišką, kuriame Džimas yra kviečiamas į salą, kur ir prasideda visi nuotykiai, kur atsiveria visos žaidimo įdomybės. Bet prieš patenkant į salą mums dar teks įveikti kelis sunkumus, paruoštus mums piratų, panorusių užgrobti herojaus laivą.

Žaidime mums reikės rasti lobį, bet prieš tai teks įveikti tikrai nemažai mums pateiktų galvosūkių bei užduočių. Pradedant jūros mazgo rišimais, baigiant visokiausių dalių dėliojimais, kad gautume tam tikrą daiktą, kuris reikalingas galvosūkiui spręsti.

Deja, bet laisvai judėti po salą neteks, kaip ir neteks matyti Džimo rankų ir kojų, jo vykdomų veiksmų. Jei norite paimti kokį nors daiktą, prašom! Prieinate prie jo ir spaudžiate, o tas daiktas atsidūria jūsų inventoriuje, kuris, beje, nėra „guminis“ ir į jį telpa ribotas daiktų skaičius.

Jei jau prabilau apie judėjimo laisvę, tai ko norėti, juk čia kvestas, o ne GTA, kur galima daryti beveik viską. Bet, mano manymu, jei čia veikėjo valdymui būtų suteikta šiek tiek judėjimo laisvės bei galimybių, jis galėtų lygintis su tokiais žaidimais kaip „Pirates Of The Caribbean“ ar net „Tortuga: Two Treasures“. Bet kol kas žaidimas yra toks, koks yra, kvestas, ir jam kuo pukiausiai sekasi juo būti.

Žaidimą rekomenduočiau pažaisti visiems kvestų mėgėjams ir tiems, kurie dar nėra susidūrę su kvestais. Ypač jį įdomu žaisti vakarais, kai niekas netrukdo. Tada tikrai pasijunti lyg viskas būtų realybėje... Neapsakomas grožis... :).

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Juk tai „Lobių Sala“. O ji žada tikrai nemažai nuotykių. **8.9**

ĮDOMUMAS Vyksta po įvykių knygoje ir kuo toliau, tuo labiau jis mane įtraukia. **9.0**

GRAFIKA Iš tiesų kūrėjai šauniai pasidarbavo kurdami žaidimo vaizdus. **8.5**

GARSAS Žaidimo garsai bei piratų dainelės labai džiugina. **8.5**

VALDYMAS Mums reikės tik pelytės. **8.6**

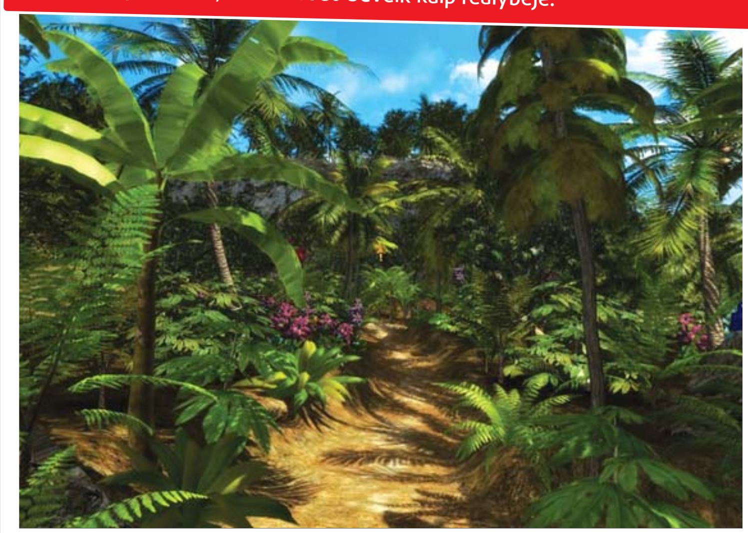
IŠVADA Visiems kvestų fanams labai rekomenduoju atkreipti dėmesį.

GALUTINIS 8,7





Patekus į salą (o patenka herojus ten tikrai nelabai sėkmingai), atsiveria stulbinantys vaizdai, kurie atrodo beveik kaip realybėje.







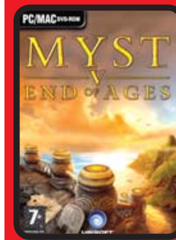
Aura II: The Sacred Rings

Kur aš tai mačiau?



Net ir valdyme, kur kvestai jau turi nusistovėjusią ir nekintančią tvarką, kūrėjai sugebėjo įvelti neatleistinų klaidų: staigiau pajudinus pelę, kursorius staigiai šoka į priešingą pusę. Ir ko kūrėjai tuo siekė?

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



MYST V: END OF AGES



SHIZM II: CHAMELEON

www.championshipmanager.co.uk
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI**
- **ŽANRAS** nuotykių
- **KŪRĖJAS** Streko-Graphics
- **LEIDĖJAS** The Adventure Company
- **DATA** 2007–03–07
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.2 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video, 3,5 GB HDD
- **„Online“ reitingų vidurkis:** 51%

XAN

Seniai sakau, jog nuotykių žanras miršta, o „The Sacred Rings“ pasirodymas tik patvirtina mano teiginį. Šedevrai jau sukurti, o toliau — tik nelabai vykę klonai.

„Aura II: The Sacred Rings“ (toliau — TSR) yra tiesioginis žaidimo „Aura: Fate of the Ages“ tęsinys. TSR — tai įprastas „point & click“ kvestas pirmuoju asmeniu. Jeigu nežaidėte pirmosios dalies ir nežinote, nuo ko viskas prasidėjo, nesijaudinkite, jūsų laukia labai primityvus siužetas, kurį suvoksite peržvelgę priešistorę pasakojantį įvadinį filmuką. O ten rodoma štai kas: yra „gerieji“ — žiedų ir tetraedrų (šituos „Streko–Graphics“ įmetė turbūt tik tam, kad išsklaidytų asociacijas su „Žiedų valdovu“), kurie gali dovanoti amžiną gyvenimą ir kurie naudojami teleportuotis į kitus paralelinius pasaulius, saugotojai ir „blogiukai“ — Šešėlio legionas, kurie, žinoma, nori atimti tuos žaisliukus. Spėkite, ką veiks mūsų didvyris Umengas (man jis pasirodė neįtikėtinai panašus į bevardį personažą iš „Gotikos“)? Visiškai teisingai — bandys išgelbėti pasaulį nuo blogio. Jam patikėti brangieji artefaktai (Frodo likimas), su kuriais jis nubunda keistame kambaryje kartu su prietranka Nikiforu. Čia ir prasideda antroji galvosūkių dozė.

Jūs pradedate tyrinėti Nikiforo namus, nes jis jums prigrasino, kad išvarys lauk (o į lauką jūs nenorite), jei neatidarysite jam metalinių durų. Imatės galvosūkių, kurie, mano manymu, yra stiprioji žaidimo pusė. Viskas išdėliota logiškai, galvosūkiai yra labai įvairūs ir įdomūs, randama pakankamai informacijos jiems spręsti, nereikia ieškoti aplinkoje paslėptų daiktų.

Deja, toliau progresuojant ir šis privalumas ims blėsti. Kai kur net galėsite mirti, o blogiausia, kad tai nepriklausys nuo jokios logikos — tiesiog atidarysite eilines duris ir vaizdo intarpe pamatysite, kad už tų durų buvo daug sargybinių, kuriems jūs nepatikote. Nors to ir nelaikau trūkumu, bus pora galvosūkių, prie kurių, jei pasiseks, užtruksite valandą ar dvi. Tokiais

> Dar vienas „Myst“ klonas su iš „Žiedų valdovo“ pasiskolintomis idėjomis, tačiau visai įdomiais galvosūkiais.

atvejais patartina valgyti riešutus — jie lavina mąstymą, o valdymui užtenka vienos rankos. Žaidimo trukmė taip pat ganėtinai per maža. Umengo užrašų knygutėje per visą žaidimą bus įrašyta tik apie dešimt įrašų, visa kita teks rašytis ant tikro popieriaus lapo. TSR veikia visiškai stabiliai, nepastebėjau nė vienos rimtos klaidos.

Grafinė pusė atrodo gerai, tačiau ko norėti — juk tai tik piešinėliai su keliais cikliškai judančiais objektais. Na, o už dizainą parašyčiau tik nulį, nes viskas pasiskolinta iš šedevrų: „Myst“, „Syberia“, „Schizm“. Aplinkoms trūksta gyvybės — vieno besisukančio propelerio neužtenka. Vaizdo intarpai, kuriais pasakojamas siužetas, atrodo neblogai, tačiau šiais laikais ir to jau nepakanka.

Tiesa, dar garsas. Nieko čia prikišti negaliu, veikėjų įgarsinimas taip pat pakankamai padorus, o fone nuolat girdisi įprastos, styginių orkestro atliekamos temos.

Nepaisant akmenų į kūrėjų daržą, rekomenduočiau šį žaidimą kiekvienam nuotykių žanro gerbėjui, juolab kad nelabai turime iš ko rinktis – kvestų pasirodo palyginus retai. Jei nekreipsite dėmesio į vaikišką siužetą, tikrai maloniai praleisite laiką ir vėl priversite galvoje suktis aprūdijusius varžtelius.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Labai įdomūs galvosūkiai, negaliu atsiplėšti nuo PC.	9,0
ĮDOMUMAS	Kuo toliau, tuo dažniau tenka klajoti ieškant „kabliuko“.	6,1
GRAFIKA	Piešinėlius visi piešti moka.	7,2
GARSAS	Nieko neprikiši, bet nieko įspūdingo.	8,5
VALDYMAS	Nemaniau, kad ir čia galima padaryti klaidų.	6,8
IŠVADA	Visai neblogas darbas jauniems ar pradedantiems žaidėjams, o kiti visko jau matę.	
GALUTINIS		7,5


IEŠKOK DVIGUBAI DIDESNIO!
MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
#3(30)
3,99 Lt
2x STORESNIS
TIK UŽ 3,99 LT
MARVEL © 2007 Marvel Characters, Inc.

tmntgame.us.ubi.com

- **PLAFTORMA** PC PS2 PS3 X X360 GC PSP
- **PEGI REITINGAI** 3+
- **ŽANRAS** veiksmo
- **KŪRĖJAS** Ubisoft Montreal
- **LEIDĖJAS** Ubisoft
- **DATA** 2007–03–23
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, GF 4 Ti/ ATI 9500 video, 1,6 GB HDD

Daugelio nusivylimui, žaidime nėra „multiplayer“ režimų, tad vėžliukai negali pasimušti vienas su kitu arba kartu bendradarbiavimo būdu kautis prieš niekadėjus. Žaidimas tiesiog „pravaro“ žaidėjus per lygius, o pakartoti galima nebent dėl geresnių rezultatų – o tokia galimybė tikrai nedaugelį sužavės.
„GameDaily“

„Online“ reitingų vidurkis: 60%

SB



TMNT

Ir vėl tariame — „cawabunga“!

Manau, kad ir maži, ir dideli žino „Mutantus Vėžliukus Nindzes“. Visi tie, kurie esate jauni ir skaitote, „Mutantų Vėžliukų Nindzių“ fanai, galite iš karto bėgti pirkti šį žaidimą. Tiesa, suaugusiems Vėžliukų gerbėjams patariu prieš perkant žaidimą paskaityti...

Kaip ir dera, šiais laikais su filmu pasirodo ir žaidimas. Tiesa, „Mutantų Vėžliukų Nindzių“ žaidimų sulaukėme ir anksčiau, bet dabar šį žaidimą, kuris yra tarsi filmo palydovas, sukūrė kompanija „Ubisoft“. Iš pirmo žvilgsnio „Teenage Mutant Ninja Turtles“ (toliau — TMNT) žaidimas gali pasirodyti kaip lėkštas „Persijos Princo“ klonas. Kodėl aš paminėjau, kad žaidimą iš karto reikėtų pirkti jauniesiems mūsų skaitytojams? Vien dėl to, kad kūrėjai per daug stengėsi žaidimą pritaikyti jauniausiai auditorijai. Rezultatas — žaidimas, kuris neatrodo per daug prašmatnus, tačiau siūlo nekaustantį dėmesio dizainą ir šiokį tokį iššūkį.

Galbūt ne visi, žaidžiantys žaidimą, pritars mano minėtai pastabai, tačiau, mano manymu, kūrėjai tikrai nuėjo per toli. Ir ką gi aš noriu tuo pasakyti? Ogi tai, kad žaidime neįmanoma mirti. Vienintelė bausmė, jei įkrisi su savuoju valdomu vėžliuku į duobę, tu viso labo paspaudęs vieną mygtuką sugrįši keletą žingsnių atgal, nieko daugiau. Nėra jokios skatinimo kažko mokytis ar stengtis, jokios įtampos ir pavojaus jausmo. Žaidimas yra lengvabūdiškas ir atrodo, kad žaidžia pats už save.

Tiesa, yra šiokia tokia paskata mokytis gudrybių. Kiekvieno lygio pabaigoje parodomi taškai už tai, kaip greitai įveikėme etapą, kiek surinkome žetonų, kaip gerai kovojome ir kaip išnaudojame kitus vėžliukus. Už taškus atrakinami videoįrašai, gaunami vėžliukų kiautai...

Bene vienintelė priežastis gauti „A“ ar aukštesnį įvertinimą yra atrakinami iššūkiai. Tai papildomos misijos, kuriose galėsime atsiplėšti nuo monotoniško žaidimo ir nugalėti keletą piktadarių. Tiesa, kaip buvo galima numanyti, iššūkių žemėlapiai nėra labai sunkūs ir tai nestebina.

Žaidimas yra tarsi mišinys tarp animuotų scenų ir lengvos kovos, kuri, beje, šiek tiek primena Princą iš Persijos. Nors su Mikelandželu ir kitais vėžliukais smagu palakstyti sienomis, tačiau labai nepatinka sumanymas, neleidžiantis mums valdyti kameros. Negauname jokios laisvės, tik siaurą kambarį, kuriuo ir turime eiti.

Nelabai gelbėja ir artimos kovos su piktadariais. Kiekviename iš 16 žaidime esančių lygių priešių grupės tiesiog atsiras iš niekur. Visi priešai yra vienodi, skiriasi nebent žaidimo









bosai. Kovose turėsite spausti tik du mygtukus: vienas mygtukas skirtas atakuoti valdomam vėžliukui, kitas mygtukas — pasikeisti vietomis su vėžliukais arba priešams parodyti, kokios stiprios yra šeimos atakos.

Pirmąsias valandas man žaisti pasirodė labai smagu. Vėliau viskas pabodo, pradėjo kartotis kovos veiksmai. To mažieji žaidėjai galbūt ir nepastebės, nes jiems bus svarbu valdyti patį herojų, nieko daugiau. Kartais priešai net stovi vietoje ir nieko nedaro laukdami savo mirties. Beje, vienas iš puolimo veiksmų paleidžia seriją smūgių visiems priešams, nesvarbu, kiek ten jų būtų. Kartais iš tiesų juokingai atrodo situacijos, kai priešai išlenda iš sienos...

Taip pat žaidime nėra jokio kito papildomo žaidėjo, nėra net kooperacinio režimo. Žaidimas tiesiog mums leidžia valdyti visus vėžliukus ne vienu metu ir mums kiša mintį, kad šeima yra jėga. Tad mes turime, kaip minėjau, visus keturis vėžliukus, kurie kovoja kaip komanda. Ir norom ar nenorom kai kuriose vietose esame priversti panaudoti tam tikro vėžliuko skirtingus judesius ar tiesiog pakeisti puolimo kombinacijas, kurios su vienu vėžliuku gali pabosti. Gaila, kad negalime pažaisti internete ar su draugu pašonėje.

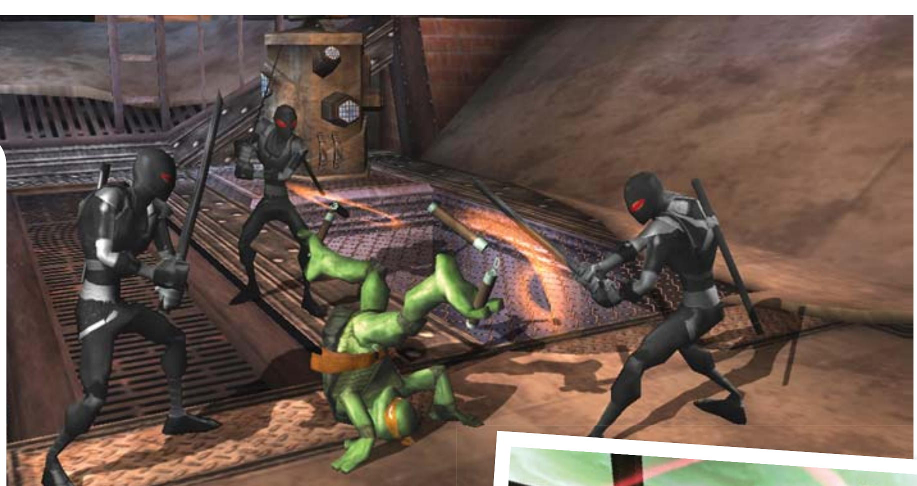
Dažniausiai multiplatforminiai žaidimai, skirti PC, būna konsolinės kopijos ir turi visada tą pačia klaidą — valdymą. Prie tokių kūrėjų kaprizų žaidėjai jau pripratę, tad tai tikrai nėra paslaptis. Taip, šį žaidimą galima žaisti ir su klaviatūra, tačiau tai nėra taip linksma, kaip tai daroma žaidžiant su pulteliu. Tenka paminėti ir tai, kad ir aš žaidžiau su pulteliu, tiesa, keletą dešimčių minučių turėjau suprasti, kaip valdyti žaidimą, nes visi paaiškinimai buvo rodomi klaviatūrai.

Grafika. Čia pliusas PC versijai. Žaidžiant labai aukšta rezoliucija, žaidimas atrodo tikrai geriausiai ir iš pirmo žvilgsnio lenkia „Xbox 360“ versija, kurią teko bandyti. Nors PC versija aukštos rezoliucijos ir yra gražiausia, bet turi ir keletą esminių klaidų: menką lygių dizainą, silpną sandarą, bjaurų vandenį ir pasaulį su užtvaromis (kaip minėjau, nėra jokios laisvės). Tiesa, labai padidinus rezoliuciją matyti ir šokios tokios klaidos: meniu ekranas pradeda atrodyti pakankamai blogai. Nutraukiamos scenos taip pat nebuvo sukurtos veikti aukšta rezoliucija, kuria žaidžia gerus kompiuterius turintys žaidėjai.

Tai pat reikėjo kūrėjams padirbėti ir su garsu. Žaidimą įgarsino aktoriai, kurie kalbėjo vėžliukų balsais ir kine. Bendras įgarsinimas geras, bet garso fonas ir jo pateikimas nėra geri. Daugelį kartų naudojamos tos pačios frazės.

Nepaisydamas ant dėžutės nurodyto skaičiaus 12+ manau, kad žaidimas yra labiau skirtas 6–8 metų vaikams. Tiesa, nelaikau žaidimo visiška klaida ir skirto vien mažamečiams, bet kvaila istorija, paprastas dizainas ir aiškiai perdėtos frazės, žinoma, labiau pralinksmins jaunuosius „geimerius“ nei tuos, kurie žaidimus jau sugeba kritiškiau vertinti. Suaugę „Vėžliukų Mutantų Nindzių“ gerbėjai (kaip ir aš) bus nusivylę, nes nėra jokio iššūkio ar bent reikalo žaidime apie ką nors pagalvoti. Jei turite mažą vaiką ir nežinote, kokį jam žaidimą padovanoti, manau, TMNT yra kaip tik tas žaidimas.

Vis tik kelias valandas prisėsti ir pažaisti „Vėžliukus Mutantus Nindzes“ verta ir suaugusiems fanams. Atsipalaiduosite nuo sunkių žaidimų, galbūt prisiminsite vaikystę, ištarsite „Cawabunga!“ ir persikelsite į dienas, kai leidote valandas prie TV žiūrėdami į Vėžliukus Nindzes.







Palaikius puolimo mygtuką vėžliuko kovos įrankis pradės švytėti mėlynai ir atleidus puolimo mygtuką vėžliukas paeiliui pradės pulti visus esančius priešus. Tai viena iš „combo“ atakų.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



SHREK SUPER SLAM



MEET THE ROBINSONS

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pirmąsias valandas žaidimas buvo tikrai gražus, vėliau pradėjo aiškėti jo klaidos. **8,6**

ĮDOMUMAS Kiek ilgiau pažaidus pradėjo ryškėti, kad mūsų pasaulis yra su užtvaromis, kvaila istorija, pasikartojantys judesiai. **6,2**

GRAFIKA Kaip minėjau, aukštos rezoliucijos grafika yra tikrai neprasta, bet esminių klaidų neišvengta. **7,6**

GARSAS Įgarsinimas neblogas, bet pasikartojančios frazės bei blogas bendras žaidimo fonas prašosi prasto įvertinimo. **6,8**

VALDYMAS Muliplatforminė versija. Valdyti su klaviatūra galima, bet su pulteliu daug įdomiau ir patogiau. **6,1**

IŠVADA Žaidimas orientuotas į mažuosius žaidėjus, o suaugusieji „Vėžliukų Mutantų Nindzių“ gerbėjai nusivils, nes nėra jokio iššūkio, taip pat dėl bendrų žaidimo klaidų.

GALUTINIS 7,2





Maelstrom
PrisiKRANKsėjo

www.codemasters.com/maelstrom
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI**
- **ŽANRAS** strategija
- **KŪRĖJAS** KDV Games
- **LEIDĖJAS** Codemasters
- **DATA** 2007–02–09
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video, 4,5 GB HDD

Kažkur po šia sugadinta išore slepiasi geros ar net puikios idėjos, tačiau jas visiškai sugniuždo neatleistinos klaidos esminėje strategijos mechanikoje. Aštrios problemos, dar labiau sustiprinančios nykų kampanijos įspūdį. „Ferrago“

„Online“ reitingų vidurkis: 57%

NPC

Kas kartą žaisdamas žaidimą ir po to rašydamas recenziją bandau užduoti sau klausimus, rasti atsakymus ir pateikti savo atradimus jums. Šios dienos klausimas skambėtų taip. Kokio Kranko privalgė ar prigėrė Krankas, kurdamas „Maelstrom“? Tiksliai tikrai nesužinosime, bet niekam ne paslaptis, kokio velnio ten tam Kaliningrade pilna. Blaivaus ir šviesaus proto to, ką Krankas padarė su „Maelstrom“, sukurti neįmanoma.

AR TAI (BUVO) ŽAIDIMAS?

Iš „Maelstrom“ galima buvo tikėtis daug. Vien dėl protu nesuvokiamos „KD–Labs“ (dabar „KDV Games“) ir jos vadovo Kranko fantazijos tais senais gerais „Perimetro“ laikais. O ir metai tie buvo sunkūs. Strategijų mėgėjai buvo menkai lepinami, tad gaivus oro ir žemės formavimo gūsis, puoštas pasakiškų dizainerių darbu, paliko neišdildoma įspūdį. „Perimeter“ atvėrė duris kažkokiai mažai ir menkai žinomai studijai iš absoliutaus Rusijos užkampio į plačiuosius AAA lygio žaidimų vandenis. Viskas, ką reikėjo padaryti, tai pakelti bures ir plaukti...

Bet ne, kur tau. Ir nesuprasi, kas dėl to kaltas. Kūrėjo mentalitetas? O gal leidėjo? O gal abiejų... O gal nuo perdėtos fantazijos galva susisuko ir iš tiesų Didis ir mano labai gerbiamas Kūrėjas išprotėjo. Išprotėjo ir pervertino savo jėgas. Gal jo fantazija paprasčiausiai buvo neįkandama programuotojams. Gal ją reikėjo palaikyti stalčiuje ir padirbėti prie „Perimeter“ tęsinio? Nežinia... Nežinia... O gaila.

O GAL KANKYNĖ?

Vis tik vieną bendrą savo ir žaidimo bruožą aptikau. Tiek mane, tiek jį visą laiką tampė konvulsijos. Maniškių kilmė buvo viena — „Maelstrom“. Žaidimui jas kėlė vidiniai skausmai. Grafinis varikliukas, DI, valdymas, DI, nuobodoka istorija, DI, kelio paieškos algoritmai, DI, įgarsinimas (deja, RU versijos negirdėjau, klausiau to, ką pardavė „Codemasters“), DI ir dar DI. Žodžiu, visi aspektai, kuriuos paimtume, blogi. Kai kurie labiau blogi, kai kurie mažiau, DI labai blogas. Bet iš esmės tai reiškia, kad viskas yra blogai, apibendrinant galima būtų teigti, kad ir pats žaidimas blogas. O gaila...

> Viena unikalių idėjų — realus laiko kitimas ir svarbi jo įtaka žaidimo eigai.

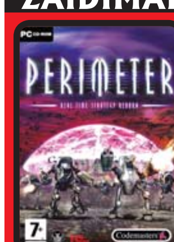
NES GERŲ MINČIŲ BŪTA...

Iš tiesų. „Maelstrom“ sukaupė daugybę naujovių. Gaila, kad iš jų naudos mažai, o džiaugsmo jokio. Ir

Maksimalus priartinimas ir tiesioginis valdymas gal vizualiai ir įdomus, bet visiškai nepraktiškas.



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



PERIMETER



EARTH 2150

kokiam kvailiui reikia būti, kad deguto statinėje ieškotum šaukšto medaus, kai žmonės visą statinę medaus su šaukštu deguto velniop nurašo. Tikrai prisipažinsiu: man patiko realaus laiko kaita ir idėja ją įgyvendinti kaip žaidyminį faktorių. Tokių bandymų būtą ir „Warcraft III" laikais, tačiau jie lėmė mažai. Dabar jie lemia labai daug. Paprasčiausiai žaidime saulės energija yra pagrindinis mūsų renkamas turtas ir valiuta (po vandens :)), tad natūralu, kad naktį mūsų pramonė sustoja, o energijos atsargos ima sekti. Taip pat derėtų paminėti, kad ir saulėlydžiai gražūs, ir šešėliai ilgėja įdomiai…

Dar patiko galimybė persikelti į valdomo herojaus kūną ir valdyti jį pirmuoju asmeniu. Tai sena RTS žaidėjų svaja, įgyvendinta vos keliuose žaidimuose (bent aš tokį dalyką pirmąsyk pamačiau dar „Dungeon Keeper" laikais) ir niekada neturėjusi lemtingo vaidmens. Taip ir „Maelstrome". Jei dar pridėtume absoliučiai palaidą ir jokiu protu neaprėpiamą valdymą, suprastume, kad „Maelstrome" ši funkcija geriausiu atveju yra niekam nereikalinga.

Patiko ir kai kurie kariniai vienetai, ypač korporacijos mechai ar transformeriai. Bet vien tik dailių kovinių vienetų negana. Jie turi kažkaip įtakoti žaidimo pasaulį. Na, suprantate, jie turi būti interaktyvūs, palikti pėdsakus, kelti dulkių audras ir drebinti žemę. Tam tikra prasme šių efektų rasti galima, tačiau jie ne visai tai, ko būtų galima norėti iš labai reklamuoto grafikos varikliuko. O gal tiesiog starto laikas netinkamas. Po „Company of Heroes" kokybės kartelė kilstelėta aukštai, labai aukštai. Nei ypatingos „Maelstrom" vaizdo priartinimo ypatybės, nei dailūs pavieniai objektai, nei iš „Perimetro" laikų likę „teraformingo" pėdsakai nė iš tolo neprilygsta tam, ką mes matome šiomis dienomis. Klausimas, ar vertėjo „KD–Labs" sukti būtent šia linkme kuriant žaidimą? Nežinia. Ir vis tik gaila…

GAL JAU GANA?

Kad ir kiek rašyčiau, panašu, kad šiltų žodžių (be nuoširdaus apmaudo, kad jiems nepavyko) rasti nepajėgsiu. Jei kam įdomi istorija, ji (be „spoilerių") telpa į bemaž porą sakinių. Baisus atominis karas nuniokojo žemę ir patvinę vandenynai beveik viską nuplovė. Dėl to, kas liko, kaunasi dvi žmonių grupės. Vieni — didelė, galinga ir technologiškai išsivysčiusi mega korporacija, kiti — ex–karininkai, partizanai. Dar atskrenda ateiviai. Jei iš žaidimo pašalintume iš tiesų pasakišką apšvietimą ir didelį priartinimo laipsnį, kai kuriuos itin kokybiškus efektus, žaidimas nelabai kuo pranoktų mūsų „Sibiro Konfliktą". Kurio iš šių žaidimų prastesnis DI ir kelio paieškos algoritmas, dar būtų galima ilgokai ginčytis. Skirtumas tik tas, kad „Sibiro Konfliktas" niekada nepretendavo tapti mega „block–buster'iu". O gaila…









Kiek įdomesnė už likusias dvi yra Zergų, atsiprašau, Hai–Genti frakcija.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pirmos akimirkos kažkuo primena PSI. Išbandyti norisi… **5.7**

ĮDOMUMAS Neįdomu. Viską gadina valdymas. Jei kartu su DI būtų bent kiek pakenčiamas, būtų įdomiau. **2.0**

GRAFIKA Pačios žaidimo aplinkos, „Perimetro" palikimas. Atrodo įspūdingai, ypač vakarėjant. Apie žaidimo modelius ir visą kitą to nepasakyčiau. **6.6**

GARSAS Versija eksportui. Siaubinga. **2.8**

VALDYMAS Norint priversti keis karo dalinius tiksliai vykdyti duotas komandas, reikėtų pasimokyti jų kankinimo būdų. Savanoriškai paklusti dažniausiai jie atsisako. **4.0**

IŠVADA Penketas. Ir tai tik todėl, kad kaimynai. Ir dar todėl, kad labai patiko ankstesni „Kranko" darbai. Apskritai žaidimas paprasčiausiai nevertas žaidėjo laiko. Tuo tarpu esu beveik tikras, kad kiti žaidimų kūrėjai paskubės pasiskolinti gerų minčių, paliktų žaidime, ir perkels jas į savo pabaigtus produktus.

GALUTINIS 5,0



Astro Avenger

F–15 kosmose

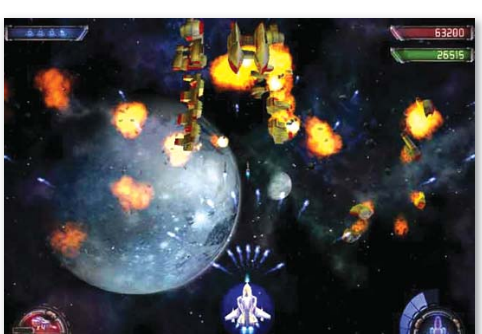
en.realore.com/astroavenge

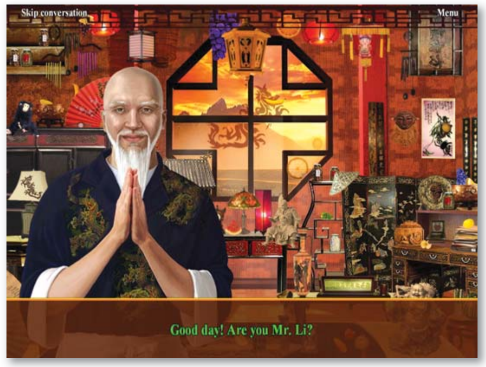
Ach, kosmosas. Jeigu jo nebūtų, ką veiktų tiek daug nedidukų žaidimų kūrėjų? Kaip kurtų tuos visus skridymo pirmyn ir šaudymo į visus judančius objektus žaidimus? Na, tikriausiai perkeltų juos ant žemės, bet... Šis žaidimas yra dar vienas kosmoso išnaudotojų (na, kosmosas lyg ir būtų ta tuštuma, kurioje skrieja asteroidai, žvaigždės, planetos ir kitokie daiktai, tad jo išnaudoti lyg ir nepavyktų).

Šiame žaidime teks sėst į 3D kosminį naikintuvą (kuris atrodo kaip stilizuotas dabartinis naikintuvėlis) ir lekiant pirmyn ištaškyti daugybę priešiškai nusiteikusių oponentų. Šie nebus paprasta patrankų mėsa. Jie ganėtinai laisvai juda po ekraną, o jei praleidi pro save, gali atskristi iš šono ir labai erzinančiai atsidurti už nugaros, kur net stipriausi jūsų ginklai (išskyrus atominę bombą) jų lengvai neįveiks. Ginklai ir kita pasaulio lyginimo įranga parduodama kažkokiuose kosminiuose vartuose, lygio gale pasivejančiuose lėktuvėlį. ☒



Ir vėl kosminis šaudymo iš lėktuvo žaidimukas, šį kart net su atomine bomba.





Mysteryville

Būsime Šerloku Holmsu

www.nevosoft.com

Šiais laikais geresniais ar prastesniais detektyvais gali tapti visi. Dėl (siurprizas, siurprizas!) kompiuterinių žaidimų. Pradedant CSI, kur nusikaltimo vietos tyrėjai kažkodėl atlieka ir policijos bei teismo vaidmenį, baigiant pseudodetektyvu „Mysteryville“.

Šiame žaidime teks merginos Lauros Winner (pavardę parinko ypač originalią) vaidmuo. Ji yra kvaiša žurnalistė. Kodėl kvaiša? Todėl, kad ieškoti istorijos atvyko į kažkokį idealistinį kaimo miestelį su čigone būrėja, kinu žibintų pardavėju ir kitokiais spalvingais asmenimis. Aišku, ji čia istoriją



Keistas kvestas apie žurnalistę, ieškančią dingusių kačių.



suranda: dingsta katės. Kad kažkas bus susiję su katėmis, galima spręsti iš žaidimo ikonos (katės akis) ir to, kad jau pirmame lygyje pilna pelių (viena net dirbtinė). Žaidimo procesas paprastas: kalbamasi su žmonėmis ir jų padedant bandoma ieškoti daiktų. Šie dėl kažkokios kvantinės anomalijos kartais integruojasi į kitus daiktus ir juos sunku surasti, o dar laikas, gyvatė, bėga. Jei iš 2 metrų atstumo nematote „KAMAZ“, reikėtų paieškoti kito žaidimo. ☒



Magic Academy

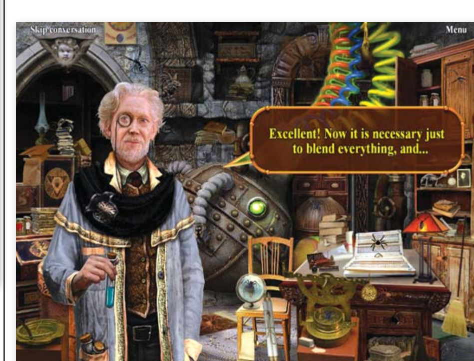
Suimsim Harį Poterį

www.nevosoft.com



Spėju, jau perskaitėte žaidimo apie žurnalistę–detektyvę recenziją. Todėl šis žaidimas jūsų irgi nenustebins, nes čia reikia atlikti maždaug tą patį, tik burtininkų mokykloje. Merginos Amelijos sesė joje mokėsi ir pradingo prieš metus (kaip tik laikas būtų ieškoti). Todėl sesutė įstojo į mokyklą pati ir pradeda savo nepriklausomą tyrimą (matyt, nepasitiki nepriklausomomis paieškų tarnybomis ar TV detektyvais).

Progresas yra svečiavimasis pas visokius burtininkų mokyklos veikėjus ir informacijos rinkimas. Už dyką niekas nevyksta, todėl mūsų burtininkei (tiksliau, jums) teks gerokai paplušėti. Burtininkai yra labai netvarkingi ir amžinai ką nors kur nors pameta ar šiaip priteršia patalpas. Todėl čia teks naudotis ne magija, bet savo greita reakcija ir pastabumu. Ir vėl pasikartosiu: žaidimas netinkamas kantrybės stokojantiems ar gebėjimo atskirti slibiną nuo katino neturintiems žmonėms. ☒



Labai panašus į prieš tai aprašytą kvestą, tik burtininkų mokykloje.

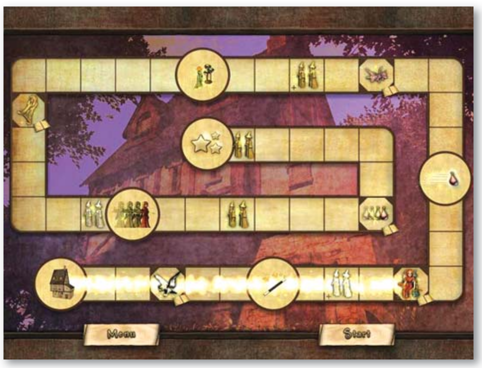
JCDent



Mystic Inn

Nemokama darbo jėga

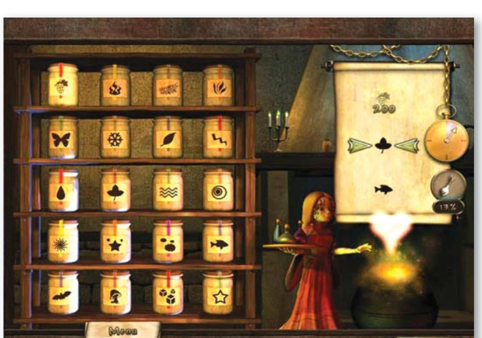
www.pixelparadox.com

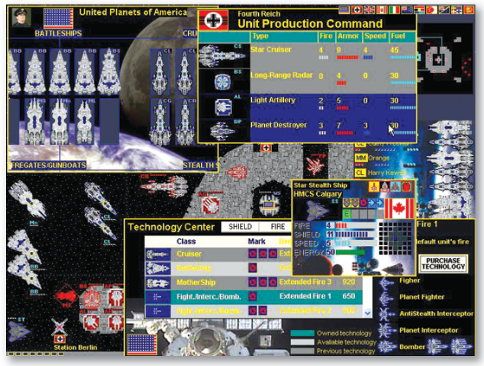


Magiškų gėrimų gamybos simuliatorius?

Kažkur kažkada gyveno tokia Dafni. Didelės akys, nemaža galva, rudos garbanos. Velniai žino kur traukdama ji priėjo kažkokią smuklę. Ant jos durų buvo pergamentas, palaidai minintis drakonus ir turtus. Užuot ir toliau be bagažo traukusi toliau, ji įėjo į vidų. Ir pateko į vergiją. Ne, ne sekso, čia smuklė, ne modelių agentūra. Tiesiog jos į lauką nenorėjo išleisti smuklė–vampyrė. Kodėl vampyrė? Todėl, kad kiekvienas smuklėje apilankęs magas čia palikdavo šiek tiek magijos, kurią bjaurybė smuklė rijo ir augo.

Iš pradžių buvo vos keli staliukai ir vienas eleksyro tipas. Dafni prie staliukų sodino ar statė prie baro pasirodančiuss ir lyčių lygybės paisančius (grupėje vienodas moterų ir vyrų skaičius; moterys sėda veidu į žaidėją, kad nesimatytų bjaurių burtininkų snukių). Šie nusigėrinėjo eleksyrais ir vis palikdavo magiją, kurią smuklė rydavo ir kaupdavo. Visiems pradedantiems viešųjų gėrimų įstaigų vadybininkams tai yra tikrai puikus treniruoklis, kaip varinėti pavaldinius. ■





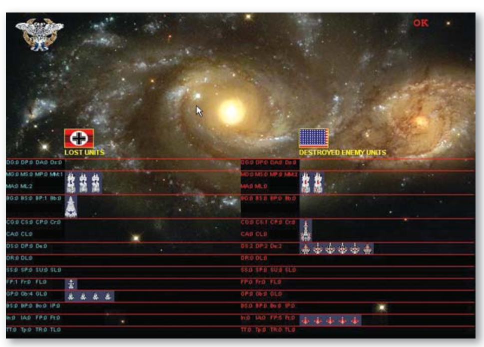
Space General

Galaktika kariauja

www.battle-fleet.com

Kad ir ką būtų mokslininkas juokinga šukuosena sakęs apie Trečiąjį Pasaulinį karą ir akmenis, bet ketvirtasis bus kovojamas jau nebe Žemėje. Šiame strateginiame žaidime teks vadovauti kosminių laivų armadai. Didelis šalių pasirinkimas: 4 reichas, Beneliukso šalys (geriau neklauskite geografijos mokytojos, jei nežinote, nes gausite pylos), Sovietinių planetų sąjunga... Galima sudalyvauti keliasdešimtyje kampanijų. Viliojančiai skamba? Laikas sudaužyti visų fantastų viltis.

Žaidime kosminiai laivai nesiskiria, kad ir už kurią pusę kovotume. Kai kurie panašūs į Imperinius Žvaigždžių Naikintojus (Nepažįsti? Gal niekada negirdėjai apie „Tūkstantmečio sakalą"?), kiti yra šiaip vizualiai neefektingi. Misijų tikslas dažniausia yra vienas — užgrobti priešo kosmines bazes. Smagumėlis, tiesiog užskrendi ant X (jei ant jo priešo nėra) ir vietinis „Babilonas 5" — jūsų. Aišku, jei mirštate, kaip norite kosminės strategijos, o jūsų kompiuteris bėdų net su GTA turi, šis žaidimas turėtų padėti. ■



Geros idėjos, bet prastai realizuotas komsminės strategijos žaidimas.





Luxor: Amun rising

Faraono rutuliukai

www.gamehouse.com

Pagal žaidimo siužetą, kažkoks niekdarys nori užgrobti Egiptą, todėl faraonas ginasi... mėtydamas rutuliukus į kitus rutuliukus. Po japoniškų filmukų „Yu–Gi–Oh" joks kovos būdas nestebina savo kvailumu. Jei galima kortomis pliektis dėl pasaulio, tai kodėl nepamėčius kamuoliukų?

Žaidimo procesas yra toks: lataku rieda įvairių formų rutuliukai. Jei pasieks piramidę, jums dėl nežinomų priežasčių — šakės. Todėl reikia stengtis mėtyti taip, kad į eilute sustotų 3 ar daugiau vienodų kamuoliukų. Tada jie anihiliuojasi (neblogas žodis, ar ne?). Aišku, gali būti, kad jų ir 10 vienoje eilėje, bet be smūgio į kitą taip pat nuspalvintą sviedinį jie toliau atkakliai judės piramidės link. Kitaip nei „Zuma", čia kamuoliukai atkeliauja serijomis. Vienintelis būdas tai sustabdyti — surinkti tam tikrą





sumą taškų. Tai padės padaryti visokie bonusai, atsirandantys surinkus kokią nors kombinaciją. Kaip ir „Zuma, kurią mano draugas pamokų metu žaidžia mobiliuoju telefonu, šis žaidimas yra paprastas ir įtraukiantis. Marš gelbėti Egipto nuo kamuoliukų! Ir kaip man ranka kyla tokius dalykus rašyti... ■

Egiptietiškos tematikos ir šiek tiek kitaip kamuoliukus ridenantis „Zuma" klonas.

GeForce 8600GTS

Proveržis vidutiniame kainų segmente



Lyderių kaita tarp aukščiausio kainų segmento vaizdo plokščių primena revoliuciją. Senus, laiko patikrintus sprendimus, keičia naujos technologijos, nauja architektūra. Tuo tarpu vidutinės klasės vaizdo plokščių kaita greičiau primena evoliuciją. Laipsniškas laiko patikrintų vidutinės klasės „žaidėjų“ keitimas retai lydimas žymesnių sukrėtimų, tačiau galima ir tokia situacija, kai naujovės lipa ant kulnų ankstesnės kartos aukštesnės klasės atstovams.

Naujų „NVIDIA“ kompanijos lustų G84 ir G86 architektūra remiasi jau pažįstama mums architektūra „GeForce 8800“ (G80). Pagrindinis technologinis pakeitimas — 80 nm (0.08 μm) gamybos technologija, leisianti sumažinti savikainą, ypač svarbią žemesnių klasių produktams. G84 ir G86 lustai išsaugojo visus G80 pranašumus, tokius kaip unifikuota šeiderių architektūra, pilnas „DirectX 10“ palaikymas, kokybiški anizotropinės filtracijos metodai ir naujas antiliasingo algoritmas CSAA. Dabar visa tai turime apatiniame ir vidutiniame segmentuose, nuo 200 iki 800 Lt. Ir net dar daugiau, kadangi kai kurie blokai nuo G80 laikų buvo dar patobulinti. Viename straipsnyje negalime apimti viso pakeitimų vidutinės klasės vaizdo plokštėse diapazono, kurį siūlo kompanija „NVIDIA“. Todėl šį kartą apžvelgsime tik galingiausiąjį klasės atstovą — vaizdo plokštę „MSI NX8600GTS“.

PIRMAS ŽVILGSNIS

Pagaliau MSI dizaineriai pakeitė pakuotės išorę, į angelą primenančios merginos vietą atėjo susimąstęs riteris inkrustuota šarvuote. Charakteristikos, kurias matome dėžutėje, yra tipiškos daugeliui šiuolaikinių vaizdo plokščių, neperteikia visų pasikeitimų esmės. Tačiau apie viską iš eilės.

Naujovė atneša į vidutinę klasę unifikuotą šeiderių architektūrą, aparatinį „DirectX 10“ palaikymą ir ketvirtos kartos šeiderius („Shader Model 4.0“). NX8600GTS ginkluota firminėmis kompanijos technologijomis, atsakančiomis už trimatės grafikos kokybę ir greitį: „NVIDIA Lumenex“, „CineFX“, „Quantum Effects“, „UltraShadow II“, „Intellisample 4.0“, SLI. „PureVideo HD“ technologija atsako už vaizdo spartinimą ir papildomą apdorojimą standartinėje ir aukštoje rezoliucijose. Iš sisteminių reikalavimų pažymėsime ne mažesnio kaip 400 Wt maitinimo bloko būtinybę, nors šis reikalavimas vaizdo plokštei atrodo kiek perdėtu.

NX8600GTS konstrukcija naudoja vieną PC jungtį. Plokštėje yra dvi „DVI Dual–Link“ jungtys su maksimalia palaikoma rezoliucija iki 2560x1600 ir TV išėjimas su HDTV ir HDCP palaikymu.

KOMPLEKTAVIMAS

Komplektavimas nenustebino ir yra būdingas šios klasės vaizdo plokštėms:

- „S–Video“ laidas
- 2 DVI/D–Sub adapteriai
- Trumpa vartotojo instrukcija
- Papildomas maitinimo adapteris
- Diskas su tvarkyklėmis
- HDTV–out adapteris

Testinės platformos konfigūracija

Magistralė	„PCI–Express“
Procesorius	„Intel Core 2 Duo X6800“ 2,93 GHz
Motininė plokštė	„MSI 975X Platinum PowerUp Edition“
Atmintis	„Corsair XMS Xpert“ DDRII–800 4x512MB
OS	WinXP + SP2 + DirectX 9.0c
Maitinimas	„Thermaltake ToughPower“ 750 Wt

NX8600GTS testavimui buvo naudojamos „ForceWare 158.16“ tvarkyklės.

TECHNINĖS SPECIFIKACIJOS

Grafinis lustas pagamintas pagal 80 nm technologinį procesą, susideda iš 289 milijonų tranzistorių ir turi 32 srauto procesorius. Kaip pamenate, 8800GTX ir 8800GTS turėjo 128 ir 96 srauto procesorius. G84 lustas yra atskiras dirbinys, nors bendrai atkartoja G80 architektūrą, pasižymi kai kuriais patobulinimais. Pavyzdžiui, didesniu tekstūrų išrinkimo bloko našumu, kuris dvigubai viršija 8800. Taip pat buvo pagerintas šeiderinių blokų našumas. „NVIDIA“ rekomenduotinas GPU dažnis lygus 675 MHz, tuo tarpu srauto procesoriai veikia 1450 MHz dažniu. G84 atminties magistralės pralaidumas yra įprastas vidutinės klasės vaizdo plokščių atstovams ir lygus 128 bitams.

Mūsų testuojamas egzempliorius turėjo GPU dažnį aukštesnį nei rekomenduotinas — 720 MHz. Kuo paaiškinamas toks gamyklinis „užturbinimas“, pasakyti sunku. Gal kompanija MSI nutarė pradžiuginti savo produkcijos gerbėjus, gal tai tiesiog pradinis vaizdo plokštės egzempliorius, skirtas specialiai testavimams.

Bendras vaizdo atminties dydis MSI NX8600GTS plokštėje lygus 256 MB. Jį užtikrina 4 DDR3 standarto lustai, 512 MBit kiekvienas. Lustai pagaminti kompanijos „Samsung“, atsako laikas 1,0 ns, atitinkantis nominaliam 2000 MHz DDR dažniui. Šiuo dažniu atmintis ir turėtų veikti, tačiau mūsų pavyzdyje atminties dažnis buvo taip pat padidintas ir sudarė 2200 MHz. Vis dar neišsipildė daugelio svajonė išvysti vidutinės klasės produktuose 256 bitų atminties magistralę, tačiau iš dalies tą kompensuoja padidintas dažnis.

PLOKŠTĖS DIZAINAS

Pats plokštės dizainas nėra sudėtingas. Maitinimo posistemė sukurta tradiciškai, yra 6 kontaktų jungtis papildomam maitinimui.

Galinėje plokštės pusėje daugybė smulkių elementų, atminties lustų nesimato. Palikta vieta vaizdo užgrobimo lustui, tačiau paties jo nėra. Pasirodo, plokštėje naudojamas aušintuvas turi savą mažą „paslaptį“. Esmė — šiluminiai vamzdeliai, kurie eina nuo varinio GPU radiatoriaus prie aliumininių aušinimo briaunų. Apie vaizdo atminties schemų aušinimą taip pat nepamiršta. Radiatoriaus aliumininis pagrindas sąveikauja su atminties lustais per termotarpiklius. Aušintuvas išėjo labai efektyvus ir tuo pačiu metu tylus.

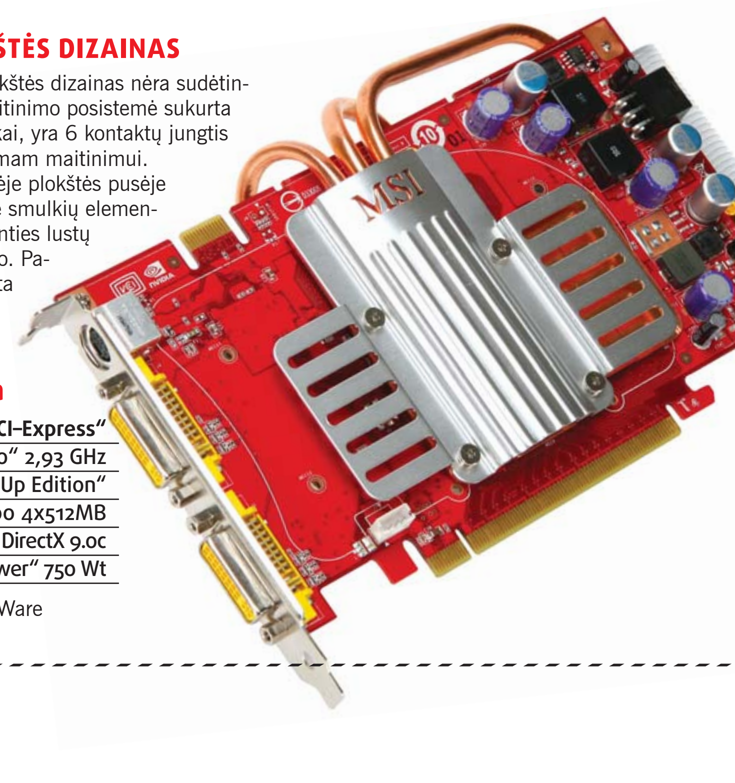
Po jo esanti plokštės dalis atrodo visiškai tuščiai palyginus su elementų gausa gale. Galima teigti, kad 8600GTS dizainas minimalistinio stiliaus. Aišku, kad tokių plokščių gamybos savikaina nebus labai didelė, o tai palieka kompanijai „NVIDIA“ tam tikrą atsargą koreguojant kainas, kai kovos su konkurentais.

TESTAVIMŲ REZULTATAI

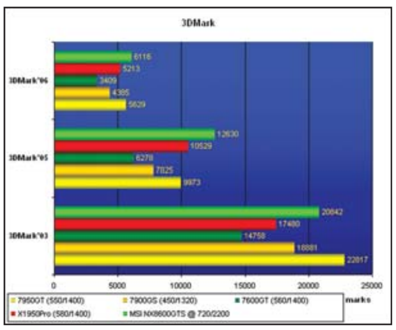
MSI NX8600GTS rezultatų palyginimui (diagramose pažymėti ryškiai žalia spalva) panaudojome tokias vaizdo plokštes:

- 7600GT — ankstesnės kartos „NVIDIA“ vidutinės klasės plokščių lyderis (rezultatai pažymėti tamsiai žalia spalva).
- 7900GS ir 7950GT — aukštesnio segmento atstovai (rezultatai pažymėti geltona ir ryškiai geltona spalva), jų svarbiausias ypatumas — 256 bitų atminties magistralė.
- X1950Pro — AMD/ATI atstovas, atminties magistralė 256 bitų.

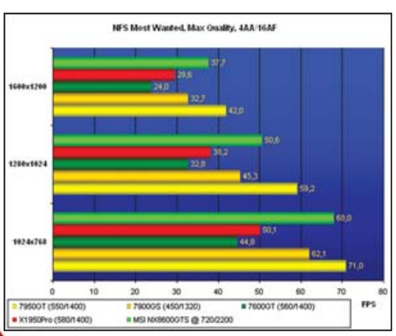
Pradedame nuo sintetinių „3DMark“ testų, kurie dažnai tampa orientyru nepatyrusiems vartotojams ir rinkos vadybininkams.





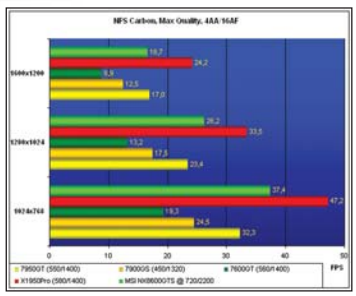


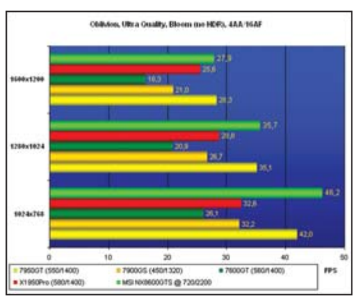
Fantastika. Ir „3DMark'05“, ir „3DMark'06“ naujovė žymiai pralenkia visus konkurentus. Tik „3DMark'03“ atveju 7950GT dar gali konkuruoti su nauju „NVIDIA“ vidutinioku. Kaip matote iš „3DMark“ versijos, siaura atminties magistralė nėra kliūtis 8600GTS plokštei, o ką parodys testavimas realiuose žaidimuose?



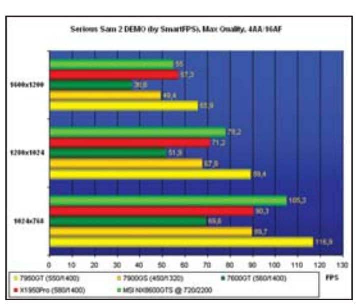
Pasirodo, kad „Need for Speed Most Wanted“ žaidime naujovė veikia puikiai nepaisant pilnaekranio 4x išlyginimo ir 16x anizotropinės filtracijos. Tik 7950GT plokštei pavyksta šiek tiek aplenkti 8600GTS, tačiau tai yra aukščiausios klasės ankstesnės kartos atstovas.

Šeiderių prisotintame „Need for Speed Carbon“ 8600GTS situacija dar geresnė. Neaukštose rezoliucijose ji lenkia net 7950GT palikdama visas savo „kolegas“ rikiuotės gale. Tik „Radeon X1950Pro“ lieka nepasiekiamas greičiausiai dėl varikliuko polinkio į ATI vaizdo plokštes.

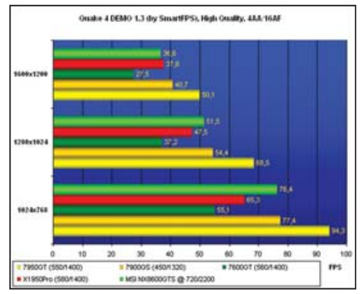




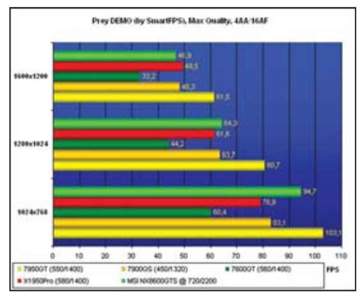
Stebuklai tęsiasi. „Elder Scrolls IV: Oblivion“ žaidime 8600GTS apskritai visus „padaro“. Nebent didėjant skiriamajai gebai prie jos pamažu artėja 7950GT. Tačiau mes testavome be HDR, kadangi 7xxx kartos plokštės nepalaiko HDR+AA vienu metu. O 8600GTS palaiko.



„Serious Sam 2“ atveju 8600GTS rezultatai taip pat derami. Lygintis su 7950GT jau nepavyksta, tačiau 7900GS yra visai įkandama naujam vidutinės klasė atstovui. Deramas FPS iki pat 1600x1200 rezoliucijos, 4AA/16AF režime net labai geras rezultatas.

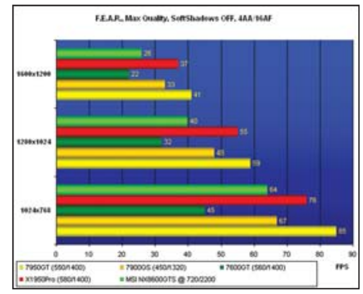


„Quake 4“ demonstracija, panaudota testavimui, nėra dar gerai suderinta. Čia 8600GTS pralaimi net 7900GS, tačiau atsilikimas nėra didelis. Pasireiškia dvigubai mažesnė atminties magistralė?



„Prey“ žaidime jėgų balansas praktiškai atkartoja „Quake 4“ situaciją.

Pagaliau „F.E.A.R“. Žaidimas yra pakankamai reiklus ir šeiderinių blokų našumui, ir atminties magistralės pralaidumui. Su šeiderių našumu 8600GTS viskas gerai, o štai pralaidumo pradeda nebeužtekti. Tiesa, 1280x1024 rezoliucijoje



FPS išlieka deramas. Ir tai labai neblogas rezultatas vidutinės klasės atstovui.

IŠVADA

Dėl „GeForce 8600GTS“ galima vienareikšmiškai pasakyti: produktas pavyko. Naujas vidutinės klasės atstovas palaiko visas šiuolaikiškas technologijas ir demonstruoja puikų našumą. Nepaisant 128 bitų magistralės, naujovė parodo tinkamą FPS 1280x1024 rezoliucijoje, ganėtinai sudėtingame grafiniame režime — ankstesnės kartos vidutiniokai apie tai negalėjo net svajoti. 1600x1200 naujovė irgi gali deramai pasirodyti, tačiau teks šiek tiek paaukoti vaizdo kokybę. „Ekonomiškas“ plokštės dizainas ir nedidelis lusto dydis (tiesiai įtakoja plokščių savikainą) leidžia tikėtis, kad rekomenduotinos kainos greitai nukris ir „GeForce 8600“ pagrindu sukurtos plokštės taps iš tiesų „liaudiškomis“.

Dėl neatidėliojamo perėjimo į 8600GTS — ginčytinas klausimas. Esamiems 7900GS, 7950GT ir X1950Pro turėtojams tai vargu ar būtina, tuo labiau įvertinus „DirectX10“ žaidimų nebuvimą. Tačiau jeigu norite pirkti naują vaizdo plokštę ir abejojate dėl pasirinkimo, tai, mūsų manymu, už tą pačią kainą geriau pasirinkti naujos kartos atstovą. Rekomenduojame!



■ Be nuolat akcentuojamo flagmano „Crysis“, naująjį „DirectX 10“ standartą palaikys ir tokie žaidimai kaip „Hellgate: London“, „World in Conflict“, „Age of Conan“, taip pat bus išleistos naujesnį standartą palaikančios pataisos žaidimams „Microsoft Flight Simulator X“, „Company of Heroes“.



Naujoji SMC Wi–Fi n šeima

TERMINĄ WI–FI TENKA GIRDĖTI LABAI DAŽNAI NET IR MAŽIAU SUSIDURIANTIEMS SU KOMPIUTERIAIS. KAD TAI YRA TERMINAS, APIBŪDINANTIS BELAIDĮ INTERNETĄ, ŽINO, KO GERO, KIEKVIENAS, TAČIAU KAS TIKSLIAI SLEPIASI PO ŠIUO GRAŽIU SUTRUMPINIMU IR KOKIOS NAUJOS ŠIOS TECHNOLOGIJOS TENDENCIJOS, TRUMPAI PAPASAKOSIME.

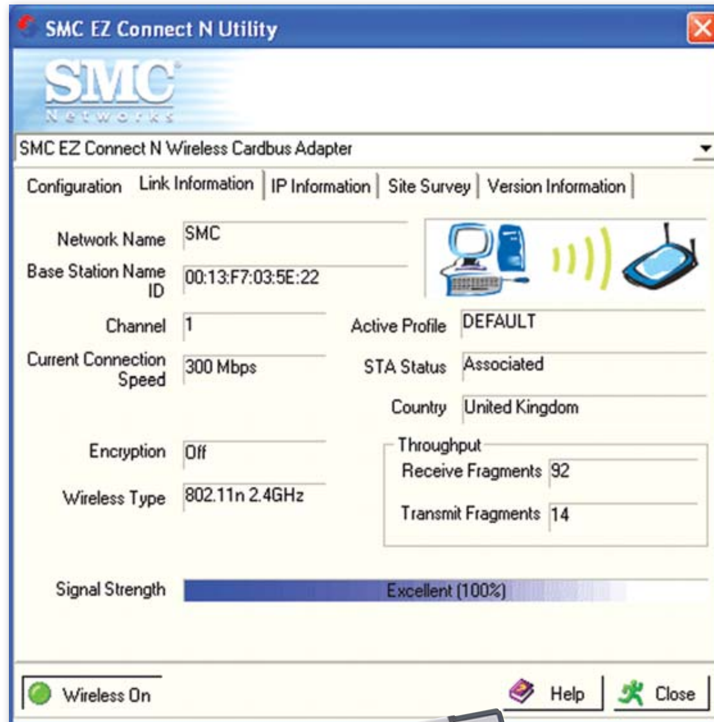
Sutrumpinimas Wi–Fi reiškia „Wireless Fidelity“ (belaidis tikslumas), kurį gamintojai naudoja neaiškiam belaidžių tinklų standarto pavadinimui — 802.11. Ši grupė turi tris pagrindinius standartus. 802.11b yra seniausia versija, kurios pralaidumo greitis yra 11 Mbit/s. Po šio pasirodė 802.11a standartas, padidinęs greitį iki 54Mbit/s, tačiau ši įranga yra brangi ir nesuderinama su kitais standartais. Šiuo metu populiariausias yra 802.11g standartas, kurio greitis yra tas pats 54Mbit/s, suderinamas su 802.11b standartu.

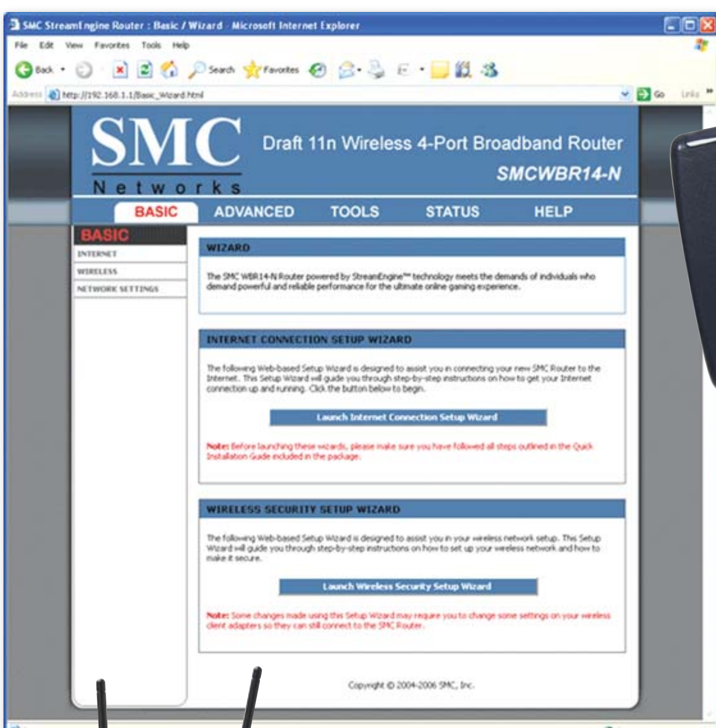
IKI 5 KARTŲ GREITESNIS RYŠYS NEI DABARTINIO G STANDARTO

Naujausias standartas 802.11n yra dar ne visiškai pabaigtas, tačiau jau galima įsigyti pirmąją techninę įrangą, naudojančią nors ir ne visą šio naujo standarto potencialą, tačiau žymiai lenkiančią savo greičiu likusiuosius. Pagrindinis klausimas su naujuoju standartu yra suderinamumas su senesniais belaidžio tinklo tipais, tačiau tokie produktai kaip naujoji SMC n produktų šeima, kuriuos ir pristatysime, yra suderinami su senesniais standartais.

SMC BARRICADE N MARŠRUTIZATORIUS

Svarbiausias įrenginys, reikalingas belaidžiam tinklui, yra specialus maršrutizatorius. Kompanija SMC, kurios specializacija yra būtent tinklo įranga, neseniai išleido naujojo n standarto maršrutizatorių Barricade. Tai vienas pirmųjų pre–N standarto, gamintojų pavadinto draft–N (juodraštinis :)), produktas. Duomenų perdavimo greitis šiuo maršrutizatoriumi yra 300 Mbit/s. Nors tai yra beveik dvigubai mažiau, nei bus įmanoma naujame standarte, dabartinį greitį viršyja net penkis kartus! Maršrutizatorius taip pat turi keturias LAN jungtis, įdiegtą ugniasienę ir patogią vartotojo sąsają per internetinę svetainę. Aparatas visiškai suderinamas su b ir g belaidžio interneto standartais, tad jį galima jungti ir su dabartine ar senesne tinklo įranga.







SMC EZ CONNECT N PCI PLOKŠTĖ

Norint turėti belaidį tinklą, vien maršrutizatoriaus neužteks. Na, dauguma naujesnių nešiojamųjų kompiuterių turi įdiegtas belaidžio tinklo plokštes, tačiau stacionariems PC reikalinga atskira belaidžio tinklo plokštė. Ji veikia tokiu pačiu greičiu ir dažniais kaip ir minėtasis maršrutizatorius: palaiko 802.11n draft v1.0 standartą. 300Mbps greičio, kurį leidžia ši plokštė, drąsiai užtenka transliuoti HD kokybės video, klausytis skaitmeninės muzikos, žaisti „on–line“ žaidimus, skambinti internetu ir atlikti kitas didesnio tinklo pralaidumo reikalaujančias užduotis. Tiek plokštėje, tiek ir maršrutizatoriuje palaikomi naujausi Wi–Fi saugumo standartai.



Standartas	Maksimalus duomenų perdavimas (Mbit/s)	Nuotolis (metrai)	Dažnis (GHz)	Pasirodymo metai
802.11a	54	25	5,15-5,8	1999
802.11b	11	35	2,4-2,5	1999
802.11g	54	25	2,4-2,5	2003
802.11n	540	50	2,4 arba 5	2008 (tikimasi)

„Philips“ ir „Swarovski“ pristatė drauge kurtus USB raktus

Tiems, kuriems svarbu ne tik USB rakto talpa, bet ir jo išvaizda, šią vasarą „Philips“ ir „Swarovski“ pasiūlys šį tą tikrai ypatingo. Kompanijos bendromis jėgomis sukūrė ir pagamino keturis „Swarovski“ kristalais puoštus USB raktus. Dėmesį jie atkreipti tikrai turėtų. Seriją sudaro keturi modeliai: „Heart Ware“, „Heart Beat“, „Lock In“ ir „Lock Out“.

Pirmieji du raktai gali būti nešiojami kaip pakabukai ant kaklo, tuo tarpu paskutinieji du skirti atlikti raktų pakabuko vaidmenį. Visų šiais kristalais puoštų USB raktų talpa yra 1 GB, o jų kainos prasidės nuo maždaug 50 svarų sterlingų (nuo 250 litų).

USB raktai nėra vienintelis bendro „Philips“ ir „Swarovski“ daro rezultatas. Vasarą laukiama pasirodant ir keturių ausinių modelių, kurie taip pat išsiskirs dailiais papuošimais. ☒



Pelė be ratuko

Dauguma kompiuterinių pelių, kokias mes žinome ir naudojame, turi taip vadinamus ratukus (scroll wheels). Bendrovė „Saitek“ pristatė išskirtinę pelę be ratuko „Obsidian“. Vietoj šio — lietimui jautrus paviršius, kuris ir veikia kaip pelės ratukas (tik sukioti nereikia).

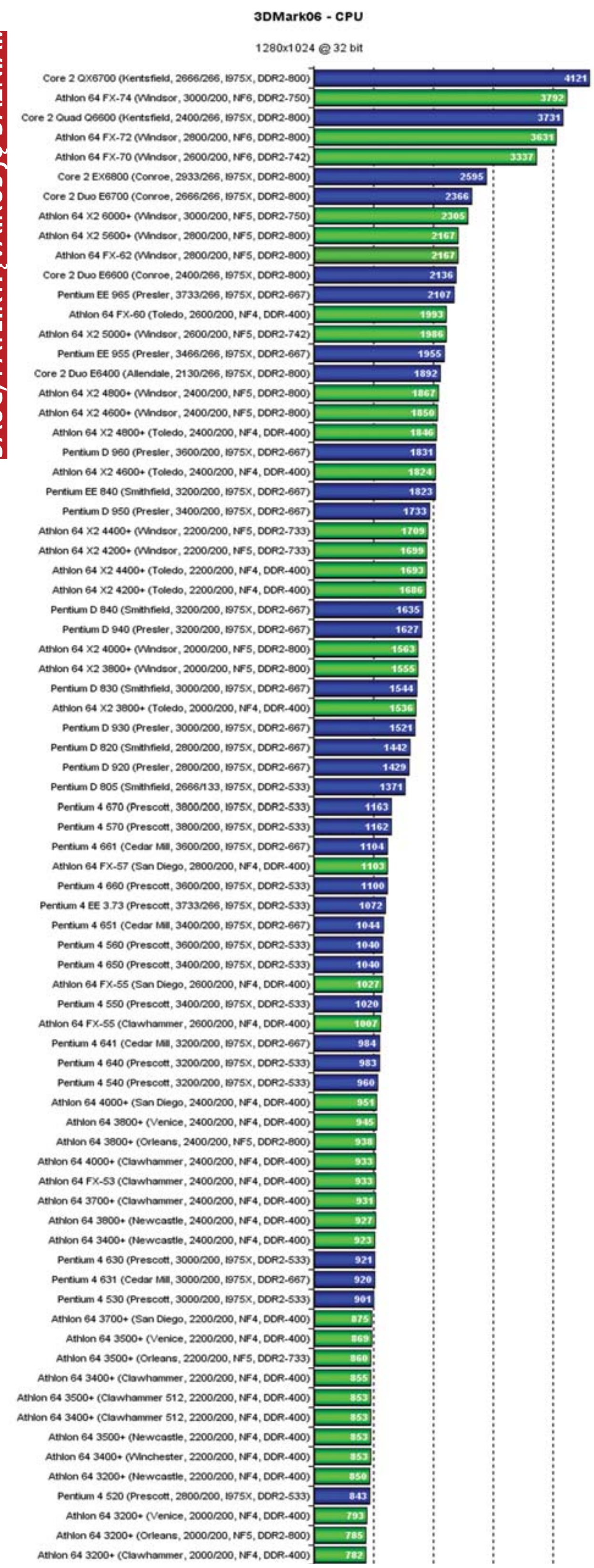
Prie viso to galima pridėti ir su pelės korpusu susiliejančius mygtukus (atrodo, kad jų net nėra), veikimą be jokių laidų bei 1000 DPI jautrumą.

Su asmeniniais bei „Mac“ kompiuteriais suderinamos pelės kaina — apie 50 JAV dolerių. ☒



Vaizdo plokščių palyginimas

ŠĮ KARTĄ PATEIKIAME ĮVAIRIŲ PROCESORIŲ PALYGINIMĄ, PAGAL 3DMARK 06 TESTĄ. NORS PAČIŲ CPU MODELIŲ YRA NE TIEK DAUG, PATEIKTI ĮVAIRŪS JŲ DAŽNIAI.



2 dalis Ar turi šansų nemokamos antivirusinės programos?

MES TĘSIAME PRAEITAME „PC KLUBO" NUMERYJE PRADĖTĄ NEMOKAMŲ ANTIVIRUSŲ APŽVALGĄ. ŠĮ KARTĄ SUSIPAŽINSIME SU DAR 3 ANTIVIRUSINĖMIS PROGRAMOMIS, PATEIKSIME VISŲ ŠEŠIŲ DALYVIŲ TESTAVIMO REZULTATŲ PALYGINAMĄJĄ LENTELĘ BEI IŠVADAS.



Pagrindinis „Active Virus Shield" langas įtartinai primena „Kasperskio Antivirusą"...

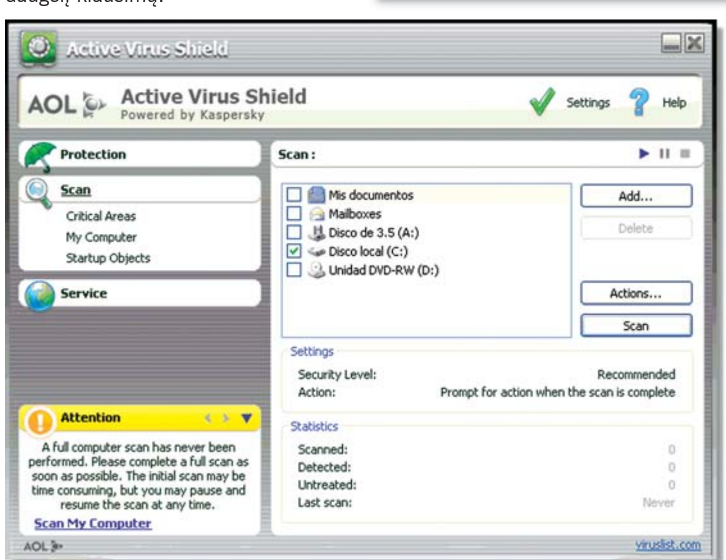
1 ACTIVE VIRUS SHIELD 6.0

„Active Virus Shield" antivirusas pasirodė pasirašius sutartį „Kasperskio Laboratorijai" bei amerikiečių kompanijai „AOL Premium Services" (stambiausio pasaulyje interneto paslaugų tiekėjo, JAV kompanijos AOL padalinio). „Active Virus Shield" naudojamos bazinės „Kasperskio Laboratorijos" antivirusinės technologijos, užtikrinančios, be tradicinio HDD ir atminties skenavimo, failų ir elektroninio pašto apsaugą nuo virusų ir šnipų („spyware") realaus laiko režime („monitoring"), antivirusinių bazių ir programinių modulių atnaujinimą. Aptikti virusai gali būti išgydyti, pašalinti arba perkelti į karantiną (iki galutinio įtariamojo tipo išaiškinimo).

Tuo pačiu metu AVS neturi kelių originalaus 6.0 versijos „Kasperskio Antiviruso" opcijų: nebėra HTTP–srauto skenavimo galimybės bei proaktyvios apsaugos. Visa tai labai apsunkina nežinomų virusų aptikimą, ne ką mažiau sumažina klaidingų aptikimų skaičių. Be to, AVS neturi apsaugos priemonių nuo antivirusus blokuojančių programų, taip pat jis nemoka kurti atsarginių diskų avariniam sistemos paleidimui po virusinės atakos. Taip AVS yra faktiškai tas pats 6 versijos „Kasperskio Antivirusas", kuriame funkcionuoja tik dvi pagrindinės komponentės: failų ir pašto antivirusai.

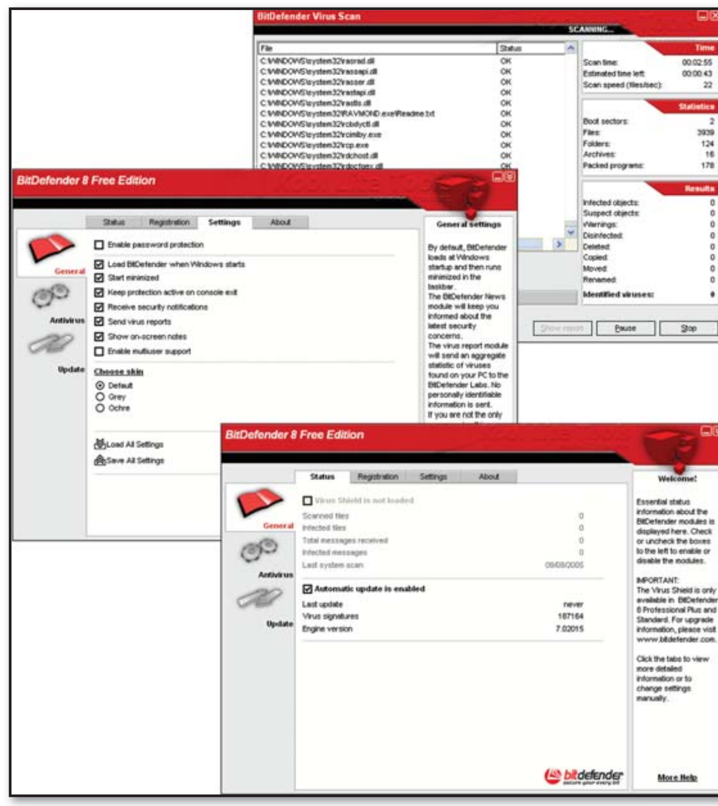
Norint atsiųsti AVS, jums reikės užsiregistruoti jo kūrėjų svetainėje: www.activevirusshield.com. Be to, jokiu būdu nepavyks įdiegti AVS, jeigu savo kompiuteryje turite kokių nors kitų antivirusų. Situacija kaip prastoje melodramoje: arba aš, arba jie!

Naudotis „Active Virus Shield" labai paprasta, ypač tiems, kas anksčiau bent kažkiek turėjo reikalų su „Kasperskiu" — visos pagrindinės nuostatos labai supaprastintos palyginus su savo prototipu. Visiems kitiems pravers programoje įdiegta pagalbinė informacija (anglų kalba), kurioje galima rasti atsakymų į daugelį klausimų.



2 BITDEFENDER FREE EDITION 8.0

Nemokama „BitDefender" antiviruso versija, sukurta rumunų kompanijos „Softwin", yra ne kas kita kaip ganėtinai pasenusios komercinio antiviruso versijos variantas. Esminis nemokamos versijos apribojimas — antivirusų monitoriaus „Virus Shield" stoka, kuris užtikrina nuolatinę apsaugą nuo virusų ir kitų kenksmingų programų („spyware" ir panašiai). „BitDefender Free Edition" negalime pavadinti visaverčiu



antivirusu: jis gali būti panaudotas tik vienkartiniam arba periodiniam (pagal tvarkaraštį) sistemos skenavimui virusams aptikti. Skeneris veikia ganėtinai sparčiai ir visiškai neperkrauna sistemos. Failus galima tikrinti ne tik lokaliuose, bet ir keičiamuose, net tinklo diskuose, be to, galima atskirų failų patikra —„BitDefender" moka „pasileisti" per kontekstinį „Windows" meniu. Aptiktus užkrėstus failus galima pašalinti, išgydyti arba patalpinti į karantiną. Be to, numatyta galimybė siųsti įtartinus failus analizei į „BitDefender" laboratoriją.

Prie malonių programos ypatumų galima priskirti automatinį (arba rankinį — kaip kam geriau patinka) antivirusinių bazių atnaujinimą, taip pat vartotojo sąsajų — „skin" — pakeitimą. „BitDefender" atnaujinimai leidžiami beveik kasdien, nors ir čia

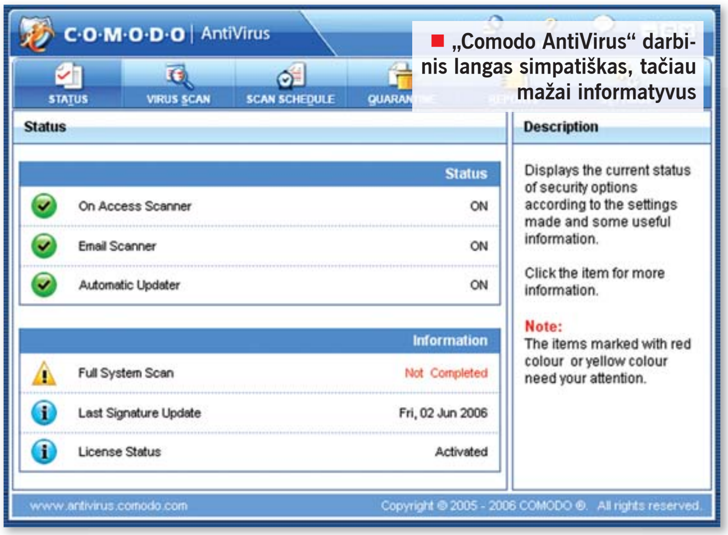
apsieita ne be deguto šaukšto: „parkrovus" naujas bazes, „BitDefender" prašo „perkrauti" kompiuterį.

Programos sisteminiai reikalavimai yra labai kuklūs: korektiškam veikimui užtenka 200 MHz Pentiumo ir 64 MB atminties. Palaikomos beveik visos „Windows" versijos (nuo 1998–ųjų iki XP), yra ir „Linux" versija.

3 COMODO ANTIVIRUS 1.1

Skirtingai nuo ankstesnio testo dalyvio, „Comodo AntiVirus" turi pilną priemonių, skirtų kovai su virusais, trojanais ir kirminais, rinkinį. Nuolat veikiantis monitorius užtikrina procesų, vykstančių PC atmintyje, stebėjimą, analizuoja failus lokaliuose diskuose (bei tinklo ir keičiamuose kaupikliuose) kreipimosi į juos metu arba išsaugojant į diską, skenuoja ateinančius elektroninio pašto pranešimus, blokuoja kirminams būdingus įtartinus veiksmus. Pagal reikalavimą arba tvarkaraštį galima inicijuoti operatyvinės atminties, nuimamų kaupiklių, fiksuotų diskų, atskirų failų, bylų, viso PC skenavimą. Numatyti 3 apsaugos lygiai. Įtartini objektai gali būti perkelti į karantiną, paskui vartotojui siūloma išsiųsti juos į „Comodo" laboratoriją. Tiesa, ši programos versija nepasižymi dideliu darbo greičiu, pastebimai sulėtina sistemą. Greičiausiai tai produkto beta–versijos trūkumai; pasirodžius finalinei versijai, tikimės, viskas atsistos į savo vietas.

Vartotojo sąsaja „Comodo Launch Pad" užtikrina priėjimą prie visų paketo elementų, demonstruoja kitų nemokamų kompanijos programų reklamą. Nauda nuo jos daugiau nei abejotina, ypač jeigu neturite likusių „Comodo" produktų. Žinoma, yra ir automatinis antivirusinių bazių atnaujinimas (po kurio, kaip ir ankstesniu atveju, reikia perkrauti PC), o po nemokamos registracijos vartotojai gali naudotis techniniu palaikymu. „Comodo" antivirusas kaip ir AVS primygtinai pataria prieš įdiegiant pašalinti analogiškus kitų gamintojų produktus. Panašu, kad šis gudrus kovos su konkurentais metodas tampa tam tikru standartu.



„Comodo AntiVirus" darbinis langas simpatiškas, tačiau mažai informatyvus

Beje, kompanija „Comodo", apžvelgiamos programos autoriai, be antiviruso siūlo daugybę nemokamų produktų: „brandmauer", nepageidautinų elektroninių laiškų filtrą bei programą kovai su interneto apgavystėmis.

TESTAVIMO METODIKA

Turbūt niekam ne paslaptis, kad visi antivirusai užtikrina skirtingą apsaugą: kažkas susitvarko su savo užduotimi geriau, kažkas blogiau. Siekiant išsiaiškinti, kuris nemokamas antivirusas geriausiai tinka PC apsaugai nuo kenksmingų programų, atliksime nedidelį testavimą. Jo esmė paprasta: kiekvieną testuojamą antivirusą privertėme patikrinti katalogą, kuriame patalpinta specialiai atrinktų virusų kolekcija.

Virusų egzemplioriai iš kolekcijos buvo paskirstyti į 3 kategorijas:

- „Windows" — Win.* tipo virusai — 65 virusai;
- „Script" — BAT, HTML, „Java", „Scripts", VBS, WBS, „Worms", PHP ir „Perl" — 93 virusai;
- „Trojan" — „Trojan" ir „Backdoor" — 79 virusai.

IŠ VISO — 237 virusai.



Norint priartinti testavimo sąlygas gyvenimo realijoms, testas buvo atliekamas biudžetinio lygio kompiuteryje „AMD Sempron 3000+", 512 MB DDR400 su įdiegta „Microsoft Windows XP Professional SP2".

TESTAVIMO REZULTATAI

Duomenys apie kiekvieno testavimo „dalyvio" aptiktus virusus pateikiami lentelėje.

Antiviruso pavadinimas	Windows	Script	Trojan	Viso
Avast! 4.7 Home Edition	63	78	77	**218**
Avira AntiVir PersonalEdition Classic 7.5	55	89	79	**223**
Grisoft AVG Anti–virus Free Edition 7.5	62	83	67	**212**
Active Virus Shield 6.0	65	92	79	**236**
BitDefender Free Edition 8.0	61	83	79	**223**
Comodo AntiVirus 1.1	53	34	65	**152**

Ką galima pasakyti pažvelgus į šiuos rezultatus? Pirmasis dalyvių trejetas žengia koja kojon. Akivaizdus ir neginčytinas „Active Virus Shield" pranašumas — puikus Kasperskio branduolys — eilinį kartą patvirtino savo puikią reputaciją. „Jaunesnysis" „Kasperskio Antiviruso" brolis sugebėjo praleisti tik vieną (!) kenksmingą skriptą; tą, įvertinus visus jo apribojimus (antiviruso, ne skripto), reikia pripažinti puikiu rezultatu. Tiesa, „BitDefender" bei „Avira AntiVir" pasirodė taip pat labai neblogai: dar šiek tiek pasitemps, ir štai jie, derami Kasperskio konkurentai. Pagal savo virusų aptikimo galimybes abu šiek tiek pranoksta „Avast!" bei „Grisoft AVG Anti–virus". Apie autsaiderį „Comodo AntiVirus" net sakyti nieko nesinori — geriausiai viską pasako skaičiai.

IŠVADOS

„Avast!" antivirusas, nepaisant viso savo paprastumo ir kuklumo (visų pirma — sisteminių resursų atžvilgiu) sujungia beveik visas „vyresniųjų brolių" naudingas savybes: puikų pagrindinių komponenčių funkcionalumą ir antivirusinių bazių atnaujinimo operatyvumą. Nors pagal testo rezultatus jis ir atidavė pergalės laurus „Active Virus Shield" programai, daugeliui vartotojų patiks kaip viena patogiausių programų.

„AntiVir PersonalEdition Classic", nors ir parodė labai gerus rezultatus testavimo metu, dėl kai kurių panaudojimo keblumų vargu ar bus geriausias pasirinkimas pradedančiajam vartotojui. Tuo labiau kad šios programos naujausiose versijose atsirado pakankamai daug reklamos ir raginimų įsigyti mokamą versiją, kas leidžia numanyti apie greitą nemokamos programos versijos dingimą.

Kitas dalyvis „AVG Anti–Virus Free Edition" kažkaip nepaliko aiškių įspūdžių, jo rezultatai vieni prasčiausių, apskritai neturime nė vienos priežasties išskirti šį produktą iš kitų konkurentų.

Apie „BitDefender Free Edition" galima kalbėti kaip apie programą, daugiau ar mažiau tinkančią nuolatiniam naudojimui: kokybiškas, greitas ir lengvas antivirusinis skeneris, automatinis labai greitas bazių atnaujinimas — ko dar trūksta?

„Comodo AntiVirus", nepaisant savo perspektyvumo, kol kas yra atvirai nepabaigtas produktas. Tai įrodo ir jo prasčiausi iš visų rezultatai kartu su pastebimais stabdžiais veikimo metu. Kūrėjų laukia nemažai darbo, tačiau rezultatas gali būti tikras „saldainiukas".

Labai netikėtai nuvylė „Active Virus Shield" — nepaisant puikių rodiklių, gaudant visokias testines „bjaurybes", jis sugebėjo taip „užkrauti" sistemą, kad atlikti kokius nors veiksmus su testavimui naudotu PC tapo visiškai neįmanoma — taip viskas „stabdo". Nors diegimo metu patenkinome visus programos kaprizus, o iš sistemos buvo pašalinti visi konkurentų antivirusai. Turbūt žvaigždžių duetas „Kasperskis — AOL" jau įsitikinę, kad visi turi ypatingai galingus PC su naujaisiais „Intel Core 2 Duo". Ką gi, belieka stebėtis jų „naivumu". Ir dar vienas nelabai malonus momentas: programa, kurios paskirtis yra kovoti su šlamštu, pati yra „adware" platintoja ir siūlo savo vartotojui reklamą.

Apibendrinant belieka pridurti, kad bet kurios daugiau ar mažiau padorios antivirusinės programos naudojimas yra visada geriau už bet kokios apsaugos ignoravimą. O jeigu laikysitės elementarių kompiuterinio saugumo reikalavimų, nepaleisite failų, prisegtų prie laiškų, kuriuos jums išsiuntė nepažįstami, o kartais netgi pažįstami žmonės (daugelis virusų patys siunčiasi paštu), galite visiškai ramiai pradėti viliojančią kelionę per begalines Pasaulinio Tinklo erdves.



DVD PRISTATYMAS

Šio numerio DVD ypatybė — net du nemokami pilni žaidimai, kuriais tapo labai skirtingos „Quake III Arena“ modifikacijos. Apie programas vėl nerašysime, nes daugiausia tai „software“ skyrelyje aprašytos antivirusinės programos. Atkreipti dėmesį reikėtų į „ioUrbanTerror“ — jei neturite „Quake III“ žaidimo, jums reikės įdiegti šią programėlę, tik tada galėsite žaisti „Urban Terror“ žaidimą.

Kita pastaba: žaidimų „treineriai“ įdėti skirtingoms žaidimo versijoms, tad prieš įdiegdami pasitikrinkite, kokią to žaidimo versiją turite (jei įdiegtos kokios nors pataisos, ji bus naujesnė).

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

Ancient Wars: Sparta
Stambiausioji šio numerio demonstracinė versija — karinė strategija apie senovės Spartą. Nors graži ir turinti įdomių detalių, iš principo tai įprasta strategiją, nelabai kuo sugebėsianti išsiskirti iš kitų. Leidžiama išbandyti tris misijas: už spartiečius, persus ir egiptiečius.

Shrek The Third
Šrekas netrukus sugrįš į didžiuosius kino ekranus su trečiąja serija, o jį lydės ir kompiuterinis žaidimas. Smagaus veiksmo nuotykių žaidimo demonstracinė versija leis susikauti su pirmuoju bosu Tolimosios Šalies uoste, galėsite valdyti ne tik Šreką, bet ir Batuotą katiną.

Beyond the Red Line
Įdomus atvejis, kai būsimam nemokamam žaidimui išleidžiama demonstracinė versija. Tai kosminis žaidimas, savarankiškas populiaraus hito „Freespace 2“ perdirbinys, sukurtas pagal naująjį „Battlestar Galactica“ TV serialą.

Genesis Rising: The Universal Crusade
Ambicingas, tačiau kritikų šaltai sutiktas kosminis žaidimas (mūsų verdiktas — kitame numeryje), kuriame laivai yra tarsi gyvi genetiniai organizmai. Leidžiama išbandyti tris mokomąsias ir dvi žaidimo misijas.

Dawn of Magic
Rusų RPG žaidimas, pasirodęs prieš porą metų kūrėjų šalyje, o dabar eksportuojamas į Vakarus, dar žinomas „Kraujo magijos“ pavadinimu. Tai trečiojo asmens „slasheris“, kurtas geriausiomis „Diablo“ tradicijomis. Leidžiama išbandyti beveik pusę pirmo žaidimo akto, tai bus nuo 5 iki 10 žaidimo valandų. Patogiausia tai, kad iš demonstracinės galėsite savo veikėją persikelti į pilną žaidimą, tad laikas nebus iššvaistytas veltui.

PILNAS ŽAIDIMAS — WAR ROCK

World of Padman
Keistas ir spalvingas, tarsi animacinis žaidimas, kuriame žaidėjai kovoja kaip „Quake 3 Arena“. Yra septyni žaidimo režimai, šeši veikėjai, dvylika žemėlapių, unikali muzika ir nuotaika.

Urban Terror
Tikroviškomis kovomis paremta „Quake III“ modifikacija. Kai šio žaidimo variklis tapo nemokamas, galima tikėtis vis daugiau panašių perdirbinių. „Urban Terror“ kažkuo panašus į „Counter Strike“, tačiau yra ne toks tikroviškas ir greičiau žaidžiamas. Galima šokinėti nuo sienų, į šonus, tad judėjimas tampa labai greitas kaip „Quake“ žaidime. Yra septyni žaidimo režimai, 25 žemėlapiai ir 15 ginklų.

SHAREWARE

Magic Pets
Piktas burtininkas pagrobė magiškus gyvūnėlius ir išslapstė tamsiose katakombose. Burtininkai pasiuntė jus surasti šiuos gyvūnus.

Sky Fire
Eilinis lėktuvo žaidimas. Kaunatės su tūkstančiais pilotų–zombių, kurie buvo išveisti nacių laboratorijose ir užtvindė dangų.

Onslaught
Tūkstančiai priešo karių, tankų, lėktuvų stoja į mūšį su jumis — vienišu kariu, ginkluotu galinga patranka–kulkosvaidžiu ir neribotais šaudmenimis.

Bombermania
Jei prisimenate „Bomberman“ laikus, šis jums tikrai patiks. Reikia pašalinti visus sukilusius robotus važinėjant bombas paliekančia mašina.

Spin Around
Klasikinio „sulygiuok tris kamuoliukus“ žaidimo varijacija. Derinkite septynių skirtingų spalvų kamuoliukus slankiodami eiles ar apsukdami.

ŽAIDIMŲ „TREINERIAI“

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (12 kodų)
Command and Conquer 3: Tiberium Wars (11 kodų)
Jade Empire (11 kodų)
Titan Quest: Immortal Throne (14 kodų)
Virtua Tennis 3 (6 kodai)

ŽAIDIMŲ IŠSAUGOJIMAI

GTA: Vice City — atrakinti visi lygiai.
The Godfather — 100 proc. įveiktas žaidimas.
Need For Speed Underground 2 — pilnai įveiktas žaidimas.
Need For Speed Most Wanted — pilnai įveiktas žaidimas.



SPECIALISTAI REKOMENDUOJA!
ICG
KOMPIUTERIAI
intel
Core 2
Quad
inside
Quad-core.
Unmatched.
NUODEMĖ
KURIĄ PADARYTŲ VISI,
BET IŠDRĮS TIK KELI!
KOMPIUTERIS ICG SUPREME
SU SPARČIAUSIU PROCESORIUM PASAULYJE INTEL® CORE™2 QUAD Q6600
PROCESORIUS: INTEL® CORE™2 QUAD Q6600
KIETASIS DISKAS: 500GB, SATA II 300MB/S, 16MB CACHE
ATMINTINĖ: 2048MB DDR800
OPTINIS ĮRENGINYS: DVD-/+RW LIGHTSCRIBE
VAIZDO PLOKŠTĖ: G-FORCE 8800GTX 768MB DDR4
GARSO PLOKŠTĖ: 7.1
KLAVIATŪRA, OPTINĖ PELĖ
KORTELIŲ SKAITYTUVAS, BELAIDIS INTERNETAS 802.11G, 2X DUAL VGA,
2X FIREWIRE, 2XGB-E LAN, 2X - DVI, TV-OUT, HDTV, RAID 0.1.5
6666 LT,-
HYPER ICG VILNIUS - P. LUKŠIO G. 17, TEL.: (8~5) 2101188, 2101187
HYPER ICG KAUNAS - SAVANORIŲ PR. 315 TEL./FAKS.: (8~37) 775643
HYPER ICG PANEVĖŽYS - KLAIPĖDOS G. 75, TEL.: (8~45) 435626
ŠIAULIAI - VASARIO 16 - OSIOS G. 41, TEL.: (8~41) 526066
UTENA - KAUNO G. 19, TEL.: (8~389) 50607
TELŠIAI - RESPUBLIKOS G. 34-3, TEL.: (8~444) 51020
HYPER ICG KLAIPĖDA - TAIKOS PR.64/BALTIJOS PR.24, PC ARENA TEL.: 8~46 314717
ALYTUS - UGNIAGESIŲ G. 1, TEL.: (8~315) 73260
TAURAGĖ - VASARIO 16-OSIOS G. 4, TEL.: (8~446) 55011
MARIJAMPOLĖ - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~343) 56563
KĖDAINIAI - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~347) 51237 (8~699) 33132
ŠALČININKAI UAB "ETANETAS" - VILNIAUS G. 56, TEL.: (8~600) 06779
CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.

Juodos spalvos Xbox 360 — oficialiai

„Microsoft“ išlieka ištikima sau! Korporacija pasižymi vienu ypatingu bruožu — paneigti akivaizdžių faktų ir daiktinių įrodymų vagonus, o paskui lyg niekur nieko sušukti: „Staigmena!“ ir oficialiai viską patvirtinti.

Apie ką mes? Žinoma, kad apie oficialų pranešimą spaudai, pristatanti juodąją „Xbox 360“. Ko gi jūs taip? Suvaidinkite nuostabą, paplokite, negluminkite žmonių.



Ilgai lauktas patvirtinimas beveik atkartoja jau anksčiau žinomus faktus. Oficialus naujos konsolės vardas — „Xbox 360 Elite“. Naujovė bus komplektuojama 120 GB talpos kietuoju disku (jis bus parduodamas ir atskirai, kaina 179.99 JAV dolerių) ir HDMI prievadu. Į standartinę pakuotę taip pat rūpestingai įdėtas HDMI laidelis, du belaidžiai pulteliai, akumuliatoriai ir įkroviklis (viskas irgi juodos spalvos).

Skirtumai išryškėja tik iš dviejų punktų. Visų pirma, naujos konsolės procesoriai kaip ir anksčiau gaminami pagal 90 nm technologiją. Antra, „Elite“ bus išleistas ne ribotu tiražu, kaip buvo prognozuota, o nuolat, lygiomis su savo baltuoju „kolega“.

Visas šis ūkis pateks į viso pasaulio parduotuvių prekystalius jau balandžio 29 dieną, kainuos 479.99 JAV dolerių. Britams naujovė atsieis 349.99 svarų sterlingų, o kitoms Europos šalims (ir mums su nedideliais svyravimais) — 479.99 eurų. Oficialūs vaizdeliai pridedami.

PlayStation 3 startas Europoje — karšti įspūdžiai

Jeigu vieniems kovo 23 diena — oficialios ilgai laukto „S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl“ premjeros data, tai visai kitai Europos daliai tai visų pirma „PlayStation 3“ starto diena. Apibrėžimas „Europos“ šiuo atveju yra ganėtinai sąlyginis, iš tikrųjų akcija įvyko Europos PAL regionuose, taip pat Australijoje, Naujojoje Zelandijoje ir Afrikoje. Kai kuriose šalyse (ir Rusijoje) pardavinėti pradės vėliau, balandžio pabaigoje.

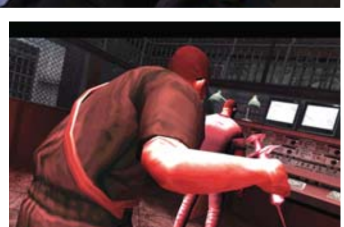
Dar vienas įdomus panašumas su „Stalkeriu“: abiem atvejais įvyko numatyto pardavimų grafiko sulaužymas. Ir jeigu dėžutes su ukrainiečių šaudykle, piratų džiaugsmui, „iš po prekystalio“ pardavinėjo tik kai kurie pardavėjai, tai PS3 atveju draudimą išankstiniam konsolės platinimui pažeidė visa valstybė. Kai kurios Italijos parduotuvės nerimtai pažvelgė į „Sony“ instrukcijas ir pradėjo pardavinėti likus 2 dienoms iki paskelbto termino. Pirmuoju pažeidėju tapo nedidelis buitinės elektronikos prekiautojas „Darty“, o paskui epidemija apėmė visą šalį. Net ir viena stambiausių vietinių prekybos kompanijų „Media World“, kuriai priklauso penktadalis šalies rinkos, negalėjo atsispirti pagundai. Įdomu tai, kad visas nusikaltusias kompanijas sieja vienas dalykas — prekyba konsolėmis ir žaidimais nėra jų specializacija. Tai paprasti, elektronika prekiaujantys tinklai, vadinasi, „Sony“ neturi jiems jokios įtakos. Kokių sankcijų gali imtis? Atšaukti savo produkciją? Nutraukti kontraktą? Tokie veiksmai būtų nuostolingi, pirmiausia pačiai „Sony“, kurios atstovai, pačių prisipažinimu, yra sutrikę ir negali aiškiai pakomentuoti įvykių.

Daugumos renginių, skirtų PS3 startui vieta, tapo Londonas. Atsižvelgusios į policijos įspėjimus, kai kurios parduotuvės perkėlė pardavimų pradžią iš penktadienio vidurnakčio į rytines valandas, tačiau tai nedavė rezultatų — besaikio pirkėjų ažiotažo nebuvo, todėl nutikimų išvengta. Ištikimiausi fanai dalyvavo oficialiame „Sony“ renginyje prekybos centre „Virgin Megastore“, esančiame Oksfordo gatvėje. Ten premjera įvyko lygiai vidurnaktį, kai kurie eilėse jo laukė kelias paras. Tiesa, palyginus su kolegomis iš JAV, kurie nakvojo palapinėse kelias savaites, sąlygos anglams buvo kur kas palankesnės — parduotuvės administracija paskyrė jiems šiltą vietelę rūsyje, kur jie galėjo įsirengti savo stovyklą. Fanų kantrybė pasiteisino net 200 procentų: „Sony“ surengė precedento neturinčią akciją bei nemokamai pirmiems 100 pirkėjų išdalino po 46 colių HDTV televizorių „Bravia“, kurio vertė siekia 5000 JAV dolerių.

Pirmosios dvi pardavimų dienos iš karto sukėlė sensaciją: PS3 tapo pačia perkiamiausia konsole Didžiosios Britanijos istorijoje. Per „premjerinį savaitgalį“ pirkėjai iš parduotuvių prekystalių išnešė 165 000 vienetų, paliko toli praeityje ankstesnį rekordininką „Nintendo Wii“, galėjusį pasigirti tik 105 000 parduotų dėžių per pirmąsias dvi dienas. Tačiau nauja konsolė tapo pačia perkamiausia tik „sunkiasvorių“ kategorijoje. Populiariausia nešiojama konsolė Anglijoje, kaip ir anksčiau, PSP — jos taupyklėje 185 000 vienetų. Vargu, ar „Sony“ smarkiai liūdi dėl tokios įvykių eigos.







Manhunt 2

Naujos detalės

Kaip žinia, neseniai įkurta studija „Rockstar London“ kuria kietą veiksmo „Manhunt“ tęsinį. Kūrėjai pasidalino naujomis detalėmis apie savo debiutinį projektą.

„Manhunt 2“ žaidėjai susidurs su siaubingais eksperimentų slaptoje tyrimo stotyje rezultatais. Atsitiko visiškai kitaip, nei buvo planuota. Danielas Lambas ir Leo Kasperis — vieninteli likę gyvi iš visų „bandomųjų triušių“. Slapta organizacija „Pickman Project“ labai nenori, kad tiesa iškiltų į paviršių. O taip gali nutikti tik vieninteliu atveju — jeigu nebus pašalinti tų įvykių liudininkai.

Tamsios klinikos koridoriuose, kur pagrindinis veikėjas buvo laikomas pastaruosius šešerius metus, girdisi siaubingi riksmai. Jūs atsimerkiate ir matote prieš save negyvą kūną, suvyniotą į baltą paklodę. Akies krašteliu pastebite kruviną švirkštą, kuris krenta ant grindų iš dešinės rankos. Per nugarą eina šiurpuliai, kiek vėliau pradedate drebėti iš baimės. Neturite nei menkiausio supratimo apie tai, kas esate ir kaip patekote į šią baisą vietovę...

„Manhunt 2“ stengiamės laikytis originalios koncepcijos, tobulindami žaidimo dizainą ir siužeto pateikimo būdą, - pažymėjo Semas Hauzeris, „Rockstar Games“ įkūrėjas ir prodiuseris. – Taip pat esame įsitikinę, kad studija „Rockstar London“, bendradarbiaujama su „Rockstar North“, puikiai atliks savo užduotį“.

Neapsieita ir be mažo skandalo. „Microsoft“ prieš savo konkurentą surengė pakankamai galingą antireklaminę kampaniją. Pavyzdžiui, žmonėms, stovėjusiems eilėje prie minėtojo „Virgin Megastore“, buvo dalinamos sulankstomos kėdės su užrašu „Kam gi reikėjo tiek laukti?“ ir nuoroda į svetainę, kur puikavosi sarkastiškas šūkis, nukreiptas prieš „Sony“. Atakų buvo surengta ir Paryžiuje. Ten, šalia vienos parduotuvės ant Senos upės kranto, plaukiojo barža, kurioje puikavosi plakatas „Xbox 360 myli jus“. Nebuvo pamiršta ir žiniasklaida. Garsiausiems buvo atsiųsta lygiai 168 skardinės šviesaus alaus bei raštelis, skelbiantis, kad tai — kur kas malonesnis būdas išleisti 146 svarus sterlingų. Nesupratusiems humoro paaiškiname: būtent 146 svarai yra skirtumas tarp pradinių „Xbox 360“ ir PS3 konsolių kainų.

Bet apskritai „Microsoft“ ironijoje nebuvo nieko blogo. Įvertinant, kad kompanijos padėtis šiuo metu yra kur kas pranašesnė, nekorektiškiems veiksmams tiesiog nėra poreikio. Situacija rinkoje labai palankiai klostosi Billo G kompanijai: „Sony“ pralaimi svarbiausioje kovoje — mūšyje dėl ekskliuzyvų. Jeigu anksčiau „Xbox“ konsolė pralaimėjo kovą PS2 dėl jų nebuvimo, tai dabar tas pats likimas gresia PS3. Žaidimų kūrimo kaštai yra pernelyg dideli tam, kad atsipirktų tik vienoje platformoje. Dėl to PS3 ekskliuzyvų sąrašas tirpsta kiekvieną dieną. Iš pradžių atėjo šokiruojanti (fanams) žinia apie tai, kad uraganinis veiksmas „Devil May Cry 4“ pasirodys iš karto trijose pagrindinėse platformose, o dabar tas pats likimas gresia ir „Final Fantasy XIII“ — žaidimui, kurį drąsiai galime vadinti vizitine „PlayStation“ kortele. Kas lieka „Sony“? Iš rimtesnių projektų galima paminėti nebent „Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots“ ir „Tekken 6“. Tačiau „Microsoft“ jau spėjo parengti atsaką: ypač populiarią šaudyklę „Gears of War“, kurios pardavimai jau viršijo 4 milijonus egzempliorių, bei rudenį numatomą „Halo 3“ premjerą.

PS3 perspektyvos vis dar labai geros, tačiau konkurencija žada buti negailestinga. „Sony“ kompanijos planai yra labai aiškūs: pirmiausiai reikia sumažinti konsolės kainą (analitikų teigimu, tai įvyks šių metų rudenį), dar pasiekti pardavimų skaičių, kurį galima palyginti su konkurentų rodikliais. Ir vieną, ir kitą bus nepaprastai sunku atlikti. Šiandien pasaulyje parduota 2,08 milijonų „PlayStation 3“, o tai žymiai mažiau už 9,56 milijonų „Xbox 360“ bei 5,84 milijonų „Nintendo Wii“. Sumažinti kainą taip pat bus nelengva — net nuostolingai parduodama PS3 yra daug brangesnė už „Xbox 360“. Naujausius pardavimų skaičius galimarasti specialiai šiam „naujos kartos karui“ skirtam puslapyje http://nexgenwars.com/.

Kompanijos „Screen Digest“ analitikai mano, kad „Sony“ iki šių metų pabaigos sugebės parduoti vien Europoje apie 4 milijonus konsolių, iš jų beveik pusė — 1,5 milijono — atiteks Didžiajai Britanijai. „Screen Digest“ atstovas Nikas Parkeris mano, kad „PlayStation 3“ pardavimai gali pasiekti Wii rodiklius jau šiais metais, maksimumas — kitais. Tuo pačiu metu jis paminėjo prastas „Xbox 360“ perspektyvas. Nepaisant ankstesnio starto ir užkariautų pozicijų, šiemet šios platformos parduota tik 1 proc. daugiau, konsolės populiarumas jau pradėjo mažėti.

PSP naujienos

Wipeout Pulse



SCEE nutarė tęsti ir sutvirtintiužpernai pasirodžiusių futuristinių lenktynių „Wipeout Pure“ sėkmę PSP konsolėje. Žinoma, tęsiniu.

Naują žaidimą pavadino „Wipeout Pulse“. Jis žada 24 trasas, „multiplayer“, „vartotojų garso takelį“ (mp3 failus atminties kortelėje) ir papildomą turinį, kuris bus platinamas pasauliniame tinkle.

Koncepcija, žinoma, išlieka nepakitusi — „balnojam“ stilingąjį „hoverkraftą“ ir įveikiame visus varžovus milžiniškų greičiu, žinoma. Pagrindinė „geimplėjaus“ naujovė bus specialūs magnetiniai bėgiai, kurie tam tikrose lygių vietose pritrauks jūsų mašiną, net jeigu tai gresia neišvengiama avarija.

Pasirodymas numatomas 2007–ųjų metų rugsėjį.



God of War

Neseniai San Franciske SCEA surengė vakarėlį, skirtą vienam geriausių veiksmo žaidimų „God of War“ tęsinio PS2 platformoje pasirodymui.

„God of War II“ kūrėjų komandos vadas Kori Barlogas patvirtino žaidimo PSP versijos egzistavimą, apie kurią užsimenama „God of War II“ žaidimo instrukcijoje. Barlogas paminėjo, kad PSP skirtas „God of War“ bus visiškai naujas žaidimas, kuris taps deramu frančizės tęsėju. Mums pažadėjo, kad žaidėjams nekils pasikartojimo jausmas — nešiojamos konsolės versijai skiriama labai daug dėmesio.

Be to, Barlogas taip pat anonsavo „God of War“ versiją PS3 konsolei, kuri palaikys maksimalią 1080p rezoliuciją, „SIXAXIS“ pultelio ypatumus, vibracijos funkciją.



TESTAS

PlayStation 3

Sony galiūnas tikrai geresnis, nei jūs galvojote!

Panašu, kad atėjo laikas pasidalinti pirmaisiais įspūdžiais apie seniai lauktą ir įvairiai apkalbėtą, mylimą ir nekenčiamą, gerbiamą ir pašiepiamą, naujos kartos super sunkiasvorį (visomis prasmėmis, kainos irgi…) „Sony PlayStation 3“! Vos nutils jūsų plojimai, ir pradėsiu…

Pirmas įspūdis. Išoriškai daili ir patvari dėžė ją atidarius išlieka patvari, tačiau grožio kaip nebūta. Nieko panašaus į „Xbox360“ prašmatnumą (o taip, šis testas bus beveik lyginamasis :)). Išimu konsolę ir WHOA! Daili, tiesiog stulbinančiai daili (ir sunki rupūžė!). Didelė? Taip. Tačiau jos formos ir spalviniai sprendimai ją mažina. Ypač, kai ji įsitaiso tarp kitų būtiniausių namų apyvokos reikmenų (TV, PS2, kolonėlės ir laidų, kurių pusės paskirtį jau pamiršau, raizgalynės). Širdis suvirpa, kaip dailiai ji atrodytų, jei stovėtų tvarkingo žmogaus namuose.

Ką gi, bandykime pajungti. Elektros kabelis. Standartinis. Įjungėme. Multi AV kabelis. Velniop jį. USB. Tu čia ką darai? Aaaa, pulteliui… Jis, pasirodo, kraunamas. Ačiū, po to, kai švystelėjau pinigėlius tavo įsigijimui, net „batarkėm“ litų būtų gaila. Pajungėm. Taaaip… SCART „perėjimas“, velniop. Kas čia dar… Popierių krūva, pultelis… Hm… Kur HDMI kabelis? Nėra? Taip… Nėra. Kažką viena ausimi buvau girdėjęs, kad jo nebus, tačiau netikėjau. Tiesa, smūgiavo skaudžiai, vikriai ir netikėtai. Skausmo suspausta širdimi jungiu standartinį AV Multi kabelį ir mintyse keikiu „Sony“. Jie teigia, kad PS3 — tai tobulas HD eros kūrinys, tačiau esminės detalės, kabelio, kurio reikia, kad tą HD pamatytum, nėra! Nėra net komponentinės jungties. Tik senas AV kabelis, kokiu aš prie televizoriaus kažkada jungiau savo Zilitoną. Ech… Žinoma, jei jūs 60 GB konsolę, pultelį ir būtiniausius laidus (jei HDMI laidą laikytumėme nebūtinu). Pikta, pikta, bet ir nekantru. Spaudžiu „On“ mygtuką. PS3 supypsi ir nieko. Dar sykį. Ir dar… Neramiai priglaudžiu galvą prie aparato. Ach… ošia. Tyliai tylutėliai. Vos girdimai sukasi mažučiai ir tylučiai PS3 sraigteliai. Nepalyginsi su X360 šniokštimu, per kurį kitą sykį neišgirsti, kaip virtuvėje švilpia arbatinukas :) (aišku, kad perdedu ;)). Antras pliusas po ilgos pertraukos į PS3 krepšelį (primenu, kad pirmasis buvo dizainas, tačiau tai skonio reikalas).

Vaizdas ekrane kaip visada subtilus. „Sony“ konsolių meniu visada buvo subtilios, PS3 neišimtis. Ekrane juodą foną skrodžia tik siaura lyg dūmų, lyg oro srovelė. Pats meniu galėtų būti sprendimas. Tai analogiška (pagal paskirtį) „XBox Live“ sistema, kurioje galima rasti ir parsisiųsti demonstracinių versijų ar įsigyti pilnų žaidimų ir priedų jiems. Skirtingai nei „XBox Live“, kuris pats savaime yra ir parduotuvė ir pramogų portalas, „PlayStation Store“ yra labiau parduotuvė, šalia kurios yra galimybė susirasti „On–line“ žaidimo partnerį ir paplepėti. „PlayStation Store“ mastai toli gražu ne tokie, kokie „XBox Live“. Greičiausiai tai tik laiko klausimas, tačiau nedrįsčiau prognozuoti, kiek konkrečiai to laiko reikės. Teoriškai naudodamasis „PlayStation Store“ aš galėčiau parsisiųsti vieną kitą demo, bet kaip ir testuodamas X360, neketinu to daryti dėl itin sudėtingo proceso tempiant savo interneto



Įeina žmona, kuri, leiskite pastebėti, negailestingai išsityčiojo iš „Xbox360“ (ir mane išvadino mažvaikiu, bet kas tas moteris supaisys) ir pritariamai linkteli „gražutis“. Puiku! Apžiūriu įrenginį iš arčiau. Surinkimas nepriekaištingas. Linijos idealios, surinkimo taškai nematomi, niekas nekliba, nebarška. Ir nė vienos nereikalingos detalės. Viskas dailu ir subtilu. Taip, kaip mėgsta „Sony“. Tiesa, blizgus paviršius žaibiškai greitai nusičiupinėja, o dulkės, kai jų atsiras, matysis gana ryškiai. Nežinau, kaip tai vertinate jūs, o man patinka, kad ji gražiai blizga. Patinka ir tai, kad kartais būtent ji privers mane nuvalyti dulkes. Ir televizoriui, spėju, tai patiks, nes nuo jo dulkės nėra valomos :).

neturite HD ar HD Ready televizoriaus, jums tai nė motais, bet… Anksčiau ar vėliau jį turėsite, tad morališkai ruoškite save papildomoms ~ 100 litukų išlaidoms.

Pagautas pykčio pradedu žiūrėti, ko dar neįdėjo. O neįdėjo jokio demonstracinės versijos disko! Parduotuvėje paprasčiausiai nebuvo žaidimo, kurį norėtųsi įsigyti, tad nepirkau jokio tikėdamasis tas kelias dienas, kol Lietuvą pasieks pageidaujami hitai, pažaisti paprasčiausių „demkių“. Na, bet yra 60 GB kietosios atminties, ko gero, viskas sudėta ten, raminau save. Dar neradau „headset‘o“, kuris buvo prie „Xbox 360“, bet man jo ir nereikia, tik jei jau piktintis, tai iš peties. Žodžiu, dėžėje nėra nieko, išskyrus identiškas PSP. Manyčiau, gerai. Jis informatyvus, patogus naudotis ir jau pažįstamas. Konsolė paberia man krūvą klausimų apie mano asmenį, šalies laiką ir datą. Atsakome ir taip suasmeniname ją. Štai taip tapau jau oficialiu „useriu“ ir keliauju ieškoti demo žaidimų, kad galų gale pasimėgaučiau tuo, dėl ko ir pirkau PS3. Žaidimu. Po maždaug 10 minučių landžiojimo periodiškai sugrįžtant į „games“ katalogą suprantu, kad „demkių“ nėra. Ironiška. Bandau žiūrėti video ar audio pavyzdžių. Jų irgi nėra. Nėra nieko, ką būtų galima veikti, kol lauki atvykstančio žaidimo. Hm…

Na, bent susipažinsiu su meniu, pamaniau, bet pirma vėl stukteliu galvą į sieną. „PlayStation Store“ kabelį iš ten, kur jis yra. Sprendimą perešti televizorių ir PS3 ten, kur tinklui skirtą skylę pasiektų prie PS3 pridedamas (!) laidas taip pat atmetu. Vargo daug. Vesdamas namie internetą neplanavau turėti „on–line“ konsolių :). Tačiau sprendimas atsirado visai netikėtai naršant po tinklo nustatymų meniu. „Wireless“ skiltis vos paprašyta mielai surado „Artojaz Network“, kuris mano namuose iš tiesų transliuojamas per Wi–Fi. Taigi PS3 iš karto turi integruotą bevielio tinklo adapterį. Dar vienas taškas (ir gana svarus) PS3 naudai. X360 ar X360 Elite versijos turėtojams „wireless“ adapterį teks įsigyti papildomai (taip atsipirks PS3 turėtojų HDMI kabelis :)).

Pirmasis mano vakaras su PS3 baigėsi slankiojimu po „PlayStation Store“. Akimirksniu (rimtai, labai greitai ir sklandžiai) mano HDD sumažėjo 2–3 GB. Užimtoje vietoje pūpsojo „Resistance Fall of Men“ ir „Motorstorm“ demonstracinės versijos, „Gran Turismo HD Concept“ demo. Dar dėl visa ko nusiurbiau keliolika HD raiškos reklaminių klipų ir liepęs PS3 tęsti siurbimą per naktį (miegoti netrukdys, dirba laaabai tyliai) patraukiau laimingo poilsio.

Po visų nusivylimų, kuriuos teko patirti, lengvas ir greitas prisijungimas prie Wi–Fi tinklo bei „PlayStation Store“ mane nudžiugino labiau, nei nuliūdino tai, kad nėra HDMI kabelio. Kol miegosiu, HDD atsiras „Blast Factor“, F1, „Ridge Racer 7“ demonstracinės versijos, „The Lemmings“ paketas, dar „Genji“ demo. Turinys — nenusileidžiantis jokiam komplektuojamam demo diskui. Duok Dieve, kad tai nebūtų viskas, ką mums nemokamai siūlo „Sony“.

Namo grįžau jau su HDMI kabeliu. Įsigyti originalų PS3 ar „Logitech made for PS3“ HDMI kabelį Lietuvoje gali būti sudėtingiau, tačiau šiaip HDMI kabelių pasirinkimas nemažas. Tikrai yra iš ko rinktis, net ir amžinai ieškantiems „High–Endo“ parduotuvėse turėtų pasiūlyti „Profi Gold“ kabelių. Aš grįžau nešinas dvimetriniu „Bandridge“ šniūru. Dabar, kai vaizdelis bus panašus į HD (mano televizorius palaiko 1080i skleistinę, o tai nėra tikrasis HD), galima bandyti žaisti. Vieną po kitos „sukalu“ demonstracines versijas ir štai ką pamatau…

GRAN TURISMO HD CONCEPT

1 trasa (galima važiuoti abiem kryptimis), 10 atrakinamų automobilių. Keletas valandų stulbinančio pasivažinėjimo. Jau važiuojant skaudėjo akis nuo ryškumo ekrane. Sklandžios ir natūralios spalvos, objektų turtingi antrieji planai bei kiek nenatūraliai (deja) atrodantys fonai akimirksniu iš atminties ištrynė visus bandymus sukti į kairę (kad ir žaidžiant tą patį „Test Drive Unlimited“). Viskas, ką paliestum trasoje, atrodo kaip gyvenime. Aptrupėję asfalto pakraščiai, pasenę skiriamųjų juostų dažai, smėliukas, žolytė ar tolėliau pievoje augantys medžiai. Visi žiūrovai — 3D modeliai. Veikia jie bet ką, bet atrodo iš tiesų įspūdingai. Mano pilotuojama „mazdikė“ įlekia į tunelį, kur deramai galima įvertinti šviesos efektus, — jie nuostabūs. Tą supranti išlėkdamas iš tamsaus tunelio į saulės šviesą. Ji apakina. Tai jau šis tas. „GT HD Concept“ nors ir trumputis, vėl kėsinasi tapti tuo vieninteliu, kurį norisi žaisti ir dar labiau norisi stebėti važiavimo kartojimus. Juos jau saugome diske, tad jų bus daug. Bet tikrai ne daugiau, nei kameros padėčių trasoje juos filmuojant. Bandome spėti, koks bus dešimtasis atrakinamas automobilis? Taip. „Ferrari“.

Statistikos mėgėjai prisijungę prie interneto iš karto ras savo važiavimo įvertinimą (aš buvau maždaug aštuoni tūkstantasis), maža to, norintiems tobulinti savo įgūdžius ir siekti viršūnių žaidėjams kūrėjai siūlo peržiūrėti Top10 žaidėjų važiavimus. Miela.

RESISTANCE FALL OF MEN

Pažiūrėjęs žaidimo demonstracinę galiu pasakyti, kad RFM pelnytai vadinamas PS3 flagmanu. Tiesa, naujasis „Sixaxis“ pultelis kažkodėl ginkluotas kiek paliegusių svirtelių. Jų jautrumas prilygsta „Xbox360“ pultelio jautrumui ir minkštumui. Specifinio kietumo, kurį turėjo senasis „Dualshock“, nebeliko. Tai pasijuto jau vairuojant, tačiau apsipratau greitai, o štai FPS lyg ir teko mokytis valdyti iš naujo. Čia pirmą sykį pasigedau ir vibro funkcijos. Jos išėmimas, mano galva, buvo didelė klaida, belieka tik laukti ir tikėtis, kad „Sony“ ar kitos kompanijos tai padarys ateityje.

Daug kas galbūt norės sulyginti RFM su Xbox karaliumi „Gears of War“. Tai daryti nėra jokio reikalo. Iš pirmo žvilgsnio abu žaidimai nuostabūs. Kas krito į akį RFM? Milžiniškos atviros erdvės su neprilygstamu matomumu. Stulbinantys specialieji efektai, veiksmo bei detalių ekrane kiekis. Kaip trūkumą įvardinčiau gal kiek sterilią aplinką. Bent jau pora demonstracinių lygių atrodė per švarūs. Užtat ginklai pavaizduoti ypač dailiai ir kruopščiai, o jų veikimo principas ganėtinai naujoviškas, lyg ir niekur nematytas, todėl įdomus tyrinėti. Iš pirmo žvilgsnio RFM turi tiek raumenų, kiek jų reikia stoti į ringą prieš „Gears of War“. Ką tie raumenys gali iš tikrųjų, sužinosime pažaidę ir būtinai įdėsime visą apžvalgą į kitą numerį.

IŠVADOS (JEI TOKIŲ BUS)

Atrodytų, kad bent jau esu pasiruošęs atsakyti į klausimą: ką įsigyti. Ne, kas geriau. Nes tai tik tema dar vienam „fleimui“ ;). Akivaizdu. Abi konsolės turi savų privalumų ir trūkumų. X360 nepalaiko pilno HD, bet turi visus reikalingus kabelius. PS3 palaiko pilną HD, bet laidų neduoda. X360 turi tobulai išvystytą „on–line“ paslaugą, bet belaidžio ryšio adapterius parduoda atskirai, PS3 „on–line“ paslauga žymiai menkesnė, užtai integruoti visi būtini prisijungimo būdai (pridėtas net laidas, jei jo reikia ;)). X360 pilnai įkrautas pultelis veikia kur kas ilgiau nei PS3, tačiau akumuliatorių reikia įsigyti, PS3 pulteliai parduodami su įkraunamais akumuliatoriais iš karto. X360 pultelis vibruoja, PS3 reaguoja į judesį. Palyginus su PS3, X360 namuose atrodo gremėzdiškai (nors jis taip neatrodė, kol buvo vienas), veikia nepakenčiamai garsiai ir jo maitinimo blokas netoleruotinai didelis. PS3 veikia tylutėliai, laidukai plonyčiai (ir, deja, trumpučiai :)), dizainas tikrai labiau vykęs „viešam“



pastatymui svetainėje ar kur kitur. Užtat X360 gerokai pigesnis, bet be ateities garanto (HD DVD ar „Blu Ray“), aišku, vis dar spėliojama, ar realiai jo reikės. Norite tikėkite, norite ne, bet kiek teko pamatyti PS3 „geimplėjaus“ ir grafikos, man jie paliko daug didesnį įspūdį nei tai, ką teko išmėginti X360. Tačiau tai labiau skonio reikalas.

Nepaisydamas visų arogantiškų išpuolių, kuriuos taip maloniai mums surengė „Sony“, visų klaidų ir paskutinės minutės „apkarpymų“ (HDMI kabelis, „Backwards compatibility“ ir t. t.), aš manau, kad PS3 vertas tų pinigų, kurių už jį iš manęs paprašė „Sony“. Iš to, ką pamačiau, darosi aišku, kad nors PS3 ir netaps tokiu hitu kaip PS2, bet ilgame bėgime „Sony“ turėtų atsikovoti užleistas pozicijas ir skintis lyderio kelią. Kodėl? Atsakymas paprastas: todėl, kad konsolė iš tiesų gera, bloga yra tik aura, kuri ją supa. Kol kas nekokia padėtis ir su žaidimais, bet šioje vietoje „Sony“ turi kiek didesnį nuosavų studijų potencialą nei „Microsoft“. Be to, akivaizdu, kad šios studijos ir toliau dirbs tikrojo „Entertainment“ linkme, generuos „crazy“ žaidimukus vakarėliams, kuriuos „PS3 Store“ parceliuos po 3–4 svarus.

Tai ką pirkti :)? „Fanbojai“ jau, manau, apsisprendė, o visiems kitiems patarimas paprastas. Žiūrėkite, kiek ir ką leidžia jūsų piniginė. Visai tikėtina, kad laikui bėgant X360 kaina prilygs tai sumai, kurią šiandien tektų pakloti už PS3 (wireless adapteris, HD DVD įrenginys, pultelio įkroviklis su akumuliatoriais, galų gale, nauja X360 versija su pilnu HD :)), antra vertus, mokėti dalimis visada lengviau. Ypač, jei kai kurių dalių jums nereikia. Noriu pasakyti, kad kainos atžvilgiu tiek PS3, tiek X360 subalansuotos gana priimtinai. PS3 galbūt šimtu kitu litų ir brangesnis nei turėtų būti, bet šiandien (kol nėra X360 elite) atrodo visai normalu susimokėti už tobulą įrenginio surinkimą, universalų dizainą ir tylų jo veikimą. O paskutinė (bet ne mažiau svarbi) detalė — žaidimai. Panašu, kad PS3 ir toliau suks daugiau ar mažiau „Crazy“ keliu, tuo tarpu X360 daugiau dėmesio skiria galingiems „gatviniams“ žaidimams. Kol kas žaidimų kiekis sveria svarstykles į X360 pusę, tačiau tai tik laiko klausimas. Idealus variantas būtų palaukti artėjančio Kalėdų bumo ar bent jau rudens sezono, kai abiejų konsolių žaidimų fondai pasipildys tikraisiais „Next–Gen“ kūriniais. Be to, rudeniop turėtų tapti galutinai aišku, kas kieno „exclusive‘as“ yra :). Jei tiek laukti nesiruošiate, rinkitės tai, ką leidžia kišenė. Jei kišenei nesvarbu, ką pirksite, žiūrėkite į situaciją kitaip. Kaip? Kas svarbiau: žaidimai, dizainas, našumas, universalumas? Konsolę juk perkame ne vieneriems ir ne dvejiems metams.







Crackdown

Robotas policininkas



crackdownoncrime.com

- PLAFTORMA
- PEGI REITINGAI 16+
- ŽANRAS veiksmo
- KŪRĖJAS Real Time Worlds
- LEIDĖJAS Microsoft Games
- DATA 2007–02–23

„Online" reitingų vidurkis: 88%

ALEX

Iš įžanginio klipuko, stilingai sukurto komiksų stiliumi, aiškėja, kad „Crackdown" veiksmas vystosi ne pačioje tolimiausioje ateityje... JAV sostinės, išgalvoto Pacific City miesto, valdžia nebesugeba susitvarkyti su įsisiautėjusiais nusikaltėliais, nutaria sukurti universalių kareivių, tiksliau, policininkų, būrį. Šioje vietoje savo ypač trumpą priešistorę kūrėjai baigia, perduoda į mūsų rankas modernų įstatymų sargą pavojingoms misijoms pavojingame mieste atlikti. Tiesa, lieka neaišku, kur klaidžioja ir kuo užsiima kiti uberpolicininkai — be pagrindinio žaidimo veikėjo daugiau visame Pacific'e jokių robotų policininkų nėra.

Taigi, gaujos. Jų mieste yra 3. Pirmoji „Los Muertos" — grynakraujai „latinos", važinėja vien tiuninguotomis mašinomis, valdo visą paprastos liaudies klubinį, sportinį ir visuomeninį gyvenimą, o jų vadai — gryna „San Andreas" veikėjų kopija. Antroji gauja „Volk" kaip aiškėja iš pavadinimo, susideda vien iš rusų, tad jos nariai kalba gryna rūsų kalba, be to, hm... nelabai literatūrine. Juodas kūrėjų humoras privertė „Volk" narius važinėti mašinomis, labai primenančiomis senas tarybines „Volgas" ir „UAZ", šarvuota karine technika ir net branduolinių raketų vilkiku. Jų kompetencijoje — visa Pacific City pramonė: statybos, perdirbimas... Trečioji nusikaltėlių organizacija

> Netolimos ateities super policininkas atviro veiksmo kovoje prieš įvairias nusikalstamas gaujas.

„Šan Khai" vienintelė gali vadintis daugiau ar mažiau tarptautine: nors jai vadovauja aziečių kilmės senukas, tarp narių yra ir ukrainietis daktaras Černenko, ir anoniminis juodaodis su įtaisyta kiberakimi. „Šan Khai" priklauso komercinė miesto dalis, taigi paprastai juos galima rasti dangoraižiuose. Važinėja pačiais įvairiausiais „luxury" klasės automobiliais.

Žaidime yra kelios pagrindinio veikėjo charakteristikos, kurias galima pagerinti įvairiais būdais. Sąlyginai jas galima padalinti į dvi grupes: vienai priklauso gabumai, tobulinami žudant priešus (pavadinimai daug ką pasako: „Firearms", „Power", „Explosive"), kitai — taikiais metodais gerinamos savybės („Athletics" ir „Driving").

Svarbiausias „Crackdown" ypatumas (bei skirtumas nuo GTA) tas, kad pagrindinis veikėjas pasižymi nežmonišku vikrumu ir greičiu, tai suteikia jam galimybę greitai judėti ne tik au-

tomobilių pramonės produktais, bet ir kaip Žmogui–Vorui tiesiog šokinėjant nuo vieno dangoraižio stogo ant kito. Tik pirmą žaidimo valandą jausite norą naudotis automobiliu tikslui pasiekti, paskui sėkmingai jį pamiršite. Nes superherojaus judėjimo būdas kur kas patogesnis, naudingesnis (ant stogų paslėpta nemažai bonusų), ir, ką ten slėpti, labiau intriguojantis. Teisingumo dėlei turiu pripažinti, kad vienintelis automobilio privalumas — šarvai, nes jis labai sunkiai sunaikinamas ir gali būti naudojamas kaip papildoma neperšaunamoji liemenė pavojingoje situacijoje.

Be skirtumų judėjime, mūsų herojus laikosi ir kai kurių GTA pasaulyje nesutinkamų etikos tabu, pavyzdžiui, nemušti kojomis praeivių, netramdyti jų mašina, nežudyti paprastų įstatymo sargų, nesprogdinti miestiečių transporto priemonių... Priešingu atveju jūsų nematomas kuratorius, stebėtojas ir padėjėjas radijo ryšiu susierzinęs praneš, kad taip daryti negražu, o jeigu tęsite tuo pačiu stiliumi, jūsų žiauriems polinkiams numalšinti bus išsiųstas specialios paskirties policijos būrys bei pasistengs nužudyti.

Misijų nėra. Apskritai žaidimo siužetą sudaro tik įžanga ir pabaiga, jau nuo pačių pirmųjų minučių galite užpulti bet kurią gaują, o nužudę vieną bosą tiesiog persikelti į kitą salą bei pradėti kitos gaujos genocidą. Eiliškumą, pagal kurį krikštatėviai pateks į dangų, taip pat nustatote jūs. Galima iš karto užpulti pati pačiausią pasirinktos gaujos vadą neužsukant į kitų penkių jo bendražygių landynes. Tiesa, esant tokiai veiksmų sekai, boso likvidavimas bus sudėtingas, galbūt net neįmanomas — esmė ta, kad kiekvienas iš penkių bosų prisideda prie asmeninės triados vado apsaugos. Tad kuo daugiau „mini“ bosų nužudėte, tuo silpnesnė ir negausi bus „pagrindiniojo“ apsauga.

Sužaisti žaidimą užtruks apie 14 valandų. Nesudėtingai paskaičiavus galima nustatyti, kad iš viso bosų naikinimo užduočių „Crackdowne“ yra 18 — po vieną kiekvienam bosui. Pridėkime čia 3 „beat'em'up“ misijas ir turime tokios mažos žaidimo trukmės paaiškinimą.

Tačiau yra vienas atstumiantis šio žaidimo momentas — muzikinis apipavidalinimas. Iš karto paminėsiu, kad nėra jokio radijo eterio, o automobiliuose skamba atskiros, ne pačių žinomiausių grupių kompozicijos. Be to, didžioji jų dalis tiesiog neatitinka žaidimo pasaulio bei mažai imponuoja jo stiliui.

Rodos, dar vienas potencialus „San Andreas“ klonas po išsamesnio patikrinimo išėjo visai savarankiškas ir originalus žaidimas. Protingai išnaudoję „Xbox 360“ grafines galias ir sumaniai išvengę palyginimų su „Rockstar“ produktais, „Crackdown“ kūrėjai vis dėlto sugebėjo suteikti žaidimui pabaigtumo įspūdį. Nors jis trumpas ir nesudėtingas, tačiau grožio ir patrauklumo jam netrūksta. O įvertinant „Xbox 360“ žaidybinių projektų deficitą, daugiau ir nereikėjo.



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Dar vienas GTA klonas? **8,0**

ĮDOMUMAS Prie ryškiai nurodytų misijų nebuvimo priprasti sunkoka... Tačiau visa kita idealu. **8,8**

GRAFIKA Naujas požiūris į „cell shading“ technologiją vertas susižavėjimo. **9,7**

GARSAS Tikroviški garsai ir tuo pat metu prastai parinktas garso takelis. **8,0**

VALDYMAS Įkandamas. **9,3**

IŠVADA Įspūdingo masto miestas su įdomia architektūra, neįtikėtina judėjimo laisvė, įdomūs grafiniai sprendimai verčia šią uraganinę šaudyklę vienu iš įdomiausių savo žanro produktu.

GALUTINIS 8,5



Grafika sukurta kažkada madingu „cell shading“ stiliumi. Tačiau skirtingai nuo jam būdingos animacinės išvaizdos, kūrėjai pridėjo visoms linijoms griežtumo, veikėjų figūroms ir veidams rimtumo, papildė specialiaisiais efektais.

Motorstorm

Naujos kartos lenktynės

www.motorstorm.com
- PLAFTORMA PS3
- PEGI REITINGAI 12
- ŽANRAS lenktynės
- KŪRĖJAS Evolution Studios
- LEIDĖJAS SCEE
- DATA 2007–03–23

- „Online" reitingų vidurkis: 82%

DIESEL

Jau pirmuose į interneto platybėse paleistuose videoklipuose apie tai, ką sugebės „PlayStation 3", buvo rodomas ir „Motorstorm". Atrodė jis gana pribloškiančiai, vieni teigė, jog tai tikrasis „geimplėjus", kiti tai visiškai neigė motyvuodami, jog paprasčiausiai nerealu tikėtis tokios grafikos. Bet mes visi be proto stipriai laukėme išsvajotos konsolės ir leidome sau tikėti, jog tai, ką mums rodo Los Andžele vykusi E3 paroda, yra tikrų tikriausia tiesa. Žaidėjai bus išganyti! Dabar jau atėjo tas laikas, nagi, kaip ten iš tikrųjų viskas atrodo?

Visų pirma, privalau visus (įskaitant ir save) nuliūdinti, nes tai, ką kadaise rodė „Evolution Studios", nėra visiškai tikrasis „geomplėjus". Iš „PlayStation 3" tikrai daug ko galima tikėtis ateity, bet tik ne dabar. Leiskime jai įsivažiuoti, technologijos juk unikalios ir, be abejo, brangios, kūrėjai dar labai sutrikę ir tikrai nesugeba išspausti iš šios naujosios konsolės visko, ką ji sugeba. Mes visa tai suprantame.

Bet ar jis tikrai taip baisiai skiriasi nuo to, kokio mes tikėjomės? Atsakysiu kuo nuoširdžiausiai: jis tikrai neatrodo taip, kaip tame sename gerame videoklipe, bet velniai griebtų tą „Motorstorm"! Jis pats gražiausias ir pats smagiausias žaidimas, esantis šiuo metu „PlayStation 3".

Beprotiškas ir jokių taisyklių neturintis ateities ralis dėl išlikimo.

Įsivaizduokite postapokaliptines ateities ralio lenktynes dėl išlikimo, kur nėra jokių taisyklių, nėra jokių transporto priemonių ribojimų ir visur siaučiančią sunkiąją muziką, aplinkui vien tik dykynės ir sudegę, sudaužyti automobiliai. Tai būtų net ne šventė, greičiau — orgija. Žinoma, niekas realybėje to nė nedrįstų daryti, bet tai nereiškia, jog idėja yra bloga, atvirkščiai — ji tiesiog nuostabi.

Trasose susirems įvairiausios transporto priemonės: pradedant motociklais ir baigiant gaisrinėmis, sunkvežimiais. Kai lengvieji automobiliai ar motociklai galės gana greitai skuosti, sunkvežimių jėgai niekas neprilygs, jie galės traiškyti bet ką, kas tik pasitaikys jų kelyje. Taip pat jiems nebaisios nei klampynės, nei stambia skalda dengti keliai, kai tuo tarpu smulkesnius ratukus turintys automobiliai ant tokios dangos tikrai gerokai sumažins greitį. Svarbiausias dalykas yra

Ypatingai detali fizika ir stulbinančios avarijos.

susirasti labiausiai tinkamą vairavimo stilių ir pasirinkti atitinkamą transporto priemonę. Trasose taip pat rasime tai vieniems, tai kitiems automobilių tipams skirtus kelius. Motociklininkai dažniausiai skrajos tarp siaurų iškyšulių ir visada stengsis pasinaudoti vienu ar kitu tramplinu, kad peršoktų tam tikras kliūtis, o sunkesnius automobilius vairuojantys galės lėkti beveik per visas kliūtis kiaurai, kur nors trasos apačioje esančioje klampynėje. Kartais pas sunkvežimius nukris vienas kitas motociklininkas, o tada jiems bus tikrai ne pyragai.

Fizika žaidime atrodo tiesiog pribloškiančiai. Kiekviena avarija, kiekvienas susidūrimas atrodo unikaliai ir keri. Automobilių detalumas neišpasakytas, kiekviena detalytė gali būt deformuojama arba iš viso nulaužiama. Nulaužus ratą, iš paskos visada iššoksta ir amortizacija, perkaitinus variklį jis užsidega ir sprogsta pažerdamas į orą įvairiausius dantračius ir visokias kitokias detales. Na, vienu žodžiu, net jei ir atsibostų pačios lenktynės, jas visada bus smagu pažaisti dar kartą dėl įspūdingų avarijų.

Kaip jau minėjau, lenktynės yra tikras chaoso židinys, lenktynininkai lėks vienas per kitą, blokuos ir visaip kitaip bandys pakenkti jums ir išsiveržti į priekį. Bet tai ir yra viskas, kas taip nuostabu „Motorstorm". Karjeros režimas yra visiškai nevykęs. Daug pasakoti net nėra ką: gaunate bilietus į varžybas, kurias sudarys vienos ar šiek tiek daugiau lenktynių, jas laimite, gaunate kitus bilietus ir taip iki pat galo. Jokių

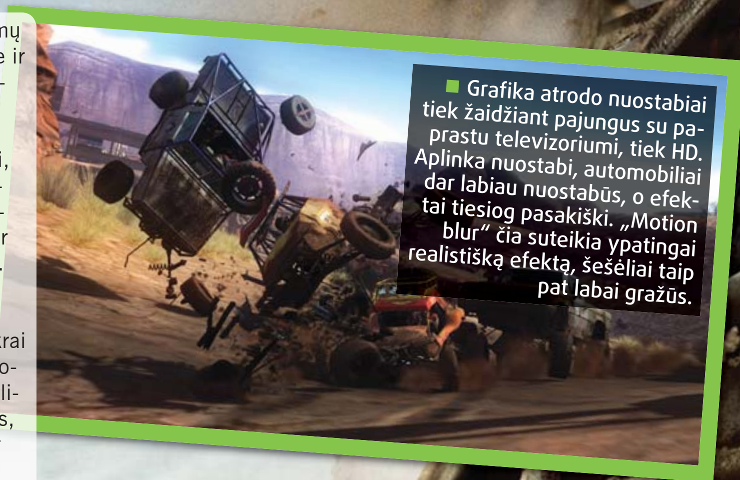




pinigų, jokių automobilių tobulinimų ar turnyrų, tiesiog ateinate, laimite ir jums leidžiama eiti toliau, nelaimite — bandote dar kartą.

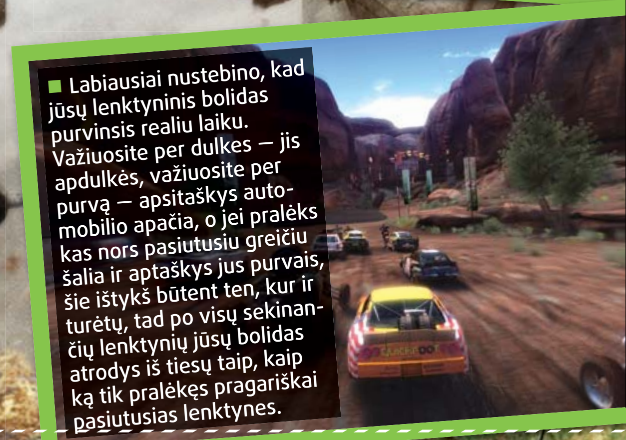
Apskritai šis režimas yra lyg didelės treniruotės „on–line“ režimui, kuris, visiškai skirtingai nei pirmasis, yra ypatingai smagus. Kiekvienas žaidėjas turės savo statistiką ir jis darys viską, kad ją patobulintų. Lenktynininkams yra suteikta galimybė šnekėtis lenktyniaujant, tad per įtemptas lenktynes emocijų tikrai daug galima bus išgirsti. Įsivaizduokite, kaip smagu: pasiveji motociklininką, lekiantį išdegusiomis akimis, ir blokuoji jį į kokį metalo laužą ar akmens iškyšulį, plojasi jis kaip blynas ir visos jo pastangos nueina šuniui ant uodegos, o per mikrofoną jis paleidžia tokį rinkinį keiksmų, kad net garsą norisi pritildyti.

Pabaigai dar vienas nežymus neigiamas aspektas: jūs kol kas negalėsite lenktyniauti dviese (padalinę pusiau ekraną). Sakau „kol kas“, nes po fanų sukelto triukšmo kūrėjai į tai tikrai sureagavo ir paskelbė, jog su ateinančiu žaidimo pataisymu bus įdiegtas ir dviejų žaidėjų režimas. Tikėkimės, nepamelavo ;).



■ Grafika atrodo nuostabiai tiek žaidžiant pajungus su paprastu televizoriumi, tiek HD. Aplinka nuostabi, automobiliai dar labiau nuostabūs, o efektai tiesiog pasakiški. „Motion blur“ čia suteikia ypatingai realistišką efektą, šešėliai taip pat labai gražūs.





■ Labiausiai nustebino, kad jūsų lenktyninis bolidas purvinsis realiu laiku. Važiuosite per dulkes – jis apdulkės, važiuosite per purvą – apsitaškys automobilio apačia, o jei pralėks kas nors pasiutusiu greičiu šalia ir aptaškys jus purvais, šie ištykš būtent ten, kur ir turėtų, tad po visų sekinančių lenktynių jūsų bolidas atrodys iš tiesų taip, kaip ką tik pralėkęs pragariškai pasiutusias lenktynes.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Manau, daug kas supras — OMFG! **9,6**

ĮDOMUMAS Jei ir įgris vieno žaidėjo režimas, „on–line“ yra neišsenkantis linksmybių šaltinis. **8,6**

GRAFIKA Puikiausias pavyzdys, jog „PlayStation 3“ tikrai yra dėmesio verta konsolė. **9,5**

GARSAS Garsai puikūs, muzikos takelis „užvedantis“ — viskas, ko reikia. **8,7**

VALDYMAS Viskas labai puiku ir patogu, labai greitai perprantama kiekvienos transporto priemonės kategorija. **9,0**

IŠVADA Velniškai linksmos ir labai įtraukiančios lenktynės. Net jei ir negavome to, ką rodė kadaise kūrėjai savo videoklipuose, vis viena jis yra nuostabus žaidimas. Jei jau įsigijote taip greitai „Playstation 3“ konsolę nepagailėję tiek pinigų, dar pakloti porą šimtų litų už štai tokį šedevrą būtų tikrai protingas pasirinkimas. Asmeniškai rekomenduoju kiekvienam, net neabejokite! ;)

GALUTINIS 8,5

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausymus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?



Fahrenheit
Su Carla ieškau kasetės
Niekaip negaliu rasti reikiamos kasetės.
Masimas, Vilnius.
Reikiamą kasetę rasi 1990–2000 metų sekcijoje. Žiūrėdamas į terminalą pasisuk į dešinę pusę ir pasuk kairiausią ratą spintų eilėje. Toliau eik taku, kol prieisi galą, pasuk kairėje pusėje esantį ratą. Nors ir atsidarys naujas takas, tačiau juo neik. Grįžęs prie kompiuterio dar kartą pasuk kairėje pusėje esantį ratą. Vėliau toje pačioje eilėje pasuk patį dešiniausią ratą ir keliauk naujai atidarytu taku. Nepriėjus tako pabaigos, pasukus priešais esantį ratą, atsidarys 1990–2000 metų sekcija. Pasiėmęs kasetę grįžk prie kompiuterio.



CSI: 3 Dimensions of Murder
5 žmogžudystė
Ką reikia daryti su urna? Kaip išimti iš jos maišelį?
Danielius, Šalčininkų r.
Radęs urną paimk ją su pirštinėmis ir grįžk į laboratoriją. Laboratorijoje apžiūrėk urną ir tempdamas padalink ją į gabalėlius. Urnoje rasi miltelių maišelį, nuo kurio galėsi paimti pirštų antspaudus.



NFS Carbon
Boss race
Su kuria mašina geriausia lenktyniauti su Dariumi?
Eimantas, Joniškis.
Svarbiausia yra ne mašina, o vairuotojas :). Jei rimtai, tai tiesiog reikia kuo galingesnio automobilio. Pavyko jį įveikti su Nissan Skyline, su Viper‘iu, Murcielago ir keliais kitais galingesniais „aparatais“.



Silkroad Online
Nežinau, kaip reikia naudotis alchemija? Gal parašytumėte, nes niekaip nepavyksta.
Vaidotas, Panevėžys.
Alchemija leidžia pagerinti turimus daiktus bei jų savybes. Turėdamas, pavyzdžiui, pirmo lygio ginklą, alchemijos dėka gali jį pagerinti iki devinto lygio (galima pagerinti ir iki aukštesnio lygio). Tačiau neužmiršk, kad alchemija yra pavojinga, o jei kas nors nepavyks, tiesiog sugadinsi arba pablognsi turimą ginklą. Norėdamas užsiimti ginklų alchemija, turi turėti ginklą, kurį nori patobulinti, ir ginklų eleksyrą, kuris leis atlikti alchemiją. Eleksyrai būna ne tik ginklų, bet ir šarvų ar priedų. Jei nori, kad alchemija pavyktų, tau taip pat prireiks laimingosios pudros. Jos gali įsigyti prie pietinių Jangan vartų. Ši pudra sumažina alchemijos riziką.

Techniniai klausimai

Kokią vaizdo plokštę patartumėte nusipirkti už 500–700 Lt? Ar vaizdo plokštės neplanuoja pigti?
Masimas, Vilnius.
Pagaliau pasirodė naujos kartos vidutinio lygio plokštės! Skaitykite „hardware skyrelį“ ir sužinokite apie GeForce 8600 seriją. Tai nauji favoritai, kuriuos rekomenduojame visiems, ieškantiems vidutinio lygio ir kainos plokštės.



Žadu pirkti naują kompiuterį ir palikti seną monitorių, bet monitorius yra pakankamai senas, apie 2001–ųjų metų. Ar nebus jokių problemų? Ar būtina pirkti naują monitorių?
Kazimiras, Vilnius.



Priklauso nuo vaizdo plokštės. Gali būti, kad nauja plokštė nebeturės senesnės jungties, tik naujesnę — skaitmeninę. Tiesa, ir tokiu atveju galima prijungti senesnį monitorių per jungties keitiklį. Jis arba būna prie plokštės, arba galima įsigyti atskirai.

Koks geriausias PC išeitų už 2 200 Lt (tik „dėžė“, išvardinkite dalis)?
Šarūnas, Radviliškis.
Procesorius Intel Core 2 Duo E6420 2.13 GHz — apie 650 Lt
Motininė plokštė su 775 jungtimi ir Nvidia 650i „čipsetu“ — kainos ir gamintojai įvairūs, pakankamai geros kokybės — apie 400 Lt.
Vaizdo plokštė GeForce 8600 GT — 500 Lt (GTS modelis apie 150 Lt brangesnis, 8500 GT — tiek pat pigesnis).
2 GB RAM — apie 600 Lt.
Čia bendra suma bus kiek didesnė, neįtrauktos kelios kitos dalys. Galima rinktis silpnesnį procesorių (E6320 modelį), motininę ar vaizdo plokštę.

Kiek kainuotų gera klaviatūra ir kokia tai būtų?
Antanas, Vilnius.
Jei ieškote rimtesnės ir brangesnės, rekomenduotume rinktis iš „Logitech G“ serijos klaviatūrų, jų kaina — 180–240 Lt.

Ar turint 2,08 GHz CPU, 512 MB RAM ir 6600GT 128 MB užtektų žaisti ką nors naujo?
Justinas, Klaipėda.
Taip, turėtų veikti visi naujausi žaidimai, tik ne su galingais nustatymais. Vėliau gali pritrūkti RAM; vaizdo plokštės ir CPU pajėgumo dar kurį laiką turėtų užtekti.





Paskutiniojo Foto konkurso nugalėtoja – Jū-ratė. Sveikiname ir prašome paskambinti į redakciją. Laukite naujų konkursų!!

KODAI



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Žaisdami spauskite ~ ir veskite kodus:
Parodyti konsolės komandas — help
Nuolat bėgti — g_always_run [0 ar 1]

MAELSTROM

Veskite kodus nurodytame ekrane:
Kampanijos pasirinkimo ekrane: visos kampanijos — conquerearth
Žaidimo metu: +1000 visiems resursams — feedme
Mūšio metu: paaukštinti herojus iki 6 lygio — ihavethepower

RED OCEAN

Žaisdami spauskite ~ ir veskite kodus:
Dievo režimas — Godmode
Visi ginklai — Gimmeall

GOTHIC 3

Šios procedūros metu reikės pakeisti žaidimo failą, todėl prieš pradėdamas pakeitimus susikurk atsarginę failo kopiją. Pasinaudok teksto redagavimo programa ir atsidaryk failą „ge3.ini“, kurį rasi „/gothic3/ini“ direktorijoje. Surask žemiau pavaizduotą įrašą:
[Game]
TestMode=false

Ir pakeisk jį į:
[Game]
TestMode=true

Žaisdamas paspausk ~ ir atsidariusiame lange įvesk vieną iš



žemiau pateiktų kodų. Norėdamas aktyvuoti kodą paspausk „Enter“ mygtuką. Be to, kai kurie kodai neveiks, jei žaidimą būsi papildęs.

Rezultatas ir kodas:
Dievo režimas — God
Nematomumo režimas — Invisibility
Gyvybių susigrąžinimas — full-health
Pilna amunicija — give Cat_Armor
Visi ginklai — give Cat_Weapon
Visi artefaktai — give Cat_Artefact
Visų sugebėjimų išmokimas — sumažina padėtį iki 0 — Teach all
Pasirinkto taikinio nužudymas — Kill
Pasirinkto daikto pasiėmimas — Give [daikto pavadinimas]
Pasirikto daikto suradimas — Spawn [daikto pavadinimas]
Tam tikras kiekis aukso — Give gold [skaičius]
Tam tikras kiekis aukso — Give money [skaičius]
Visų daiktai ir sugebėjimai — idkfa
Komandų rodymas — Help
Veikėjo valdymas — control
Kameros valdymas — watch
Nustatyti jėgą — teach STR [skaičius]
Nustatyti miklumą — teach DEX [skaičius]
Nustatyti sumanumą — teach INT [skaičius]
Nustatyti alchemijos sugebėjimus — teach ALC [skaičius]
Nustatyti šaltkalvio sugebėjimus — teach SMT [skaičius]

SKELBIMAI

Pirkčiau mažai naudotą DVD–ROM R/RW. Dėl kainos susitarsime. Geriau rašykite žinutes.
Tel.: (635) 46720, Danielius, Šalčininkų r.

Pirkčiau žaidimą iš Kauno. Rašykite žinutes.
Tel.: (603) 65460, Rimvydas, Lazdijų r.

Pirkčiau žaidimą „Call of Juarez“. Gerai būtų iš vilniečių.
terminatorius4@one.lt, Tomas, Vilnius.

Pirkčiau „Resident Evil 4“.
Tel.: (624) 11854, Justinas, Utena.

Parduodu „NFS Carbon“, „Heroes of Might and Magic V“, Counter Strike Source“, „Counter Strike 1.6“, „Half Life 2: Episode 1“, „Counter Strike Condition Zero“, „Call of Duty 2“. Gerai būtų iš Radviliškio.
Tel.: (607) 23261, Šarūnas, Radviliškis.

Norėčiau susirašinėti apie PC žaidimus.
Tel.: (635) 14768 arba (684) 21515, Kazimiras, Vilnius.

Pirkčiau mopedą iki 200 Lt.
Tel.: (652) 38677, Martynas, Švenčionių r.

Pirkčiau „PC Klubo“ numerius iki 2006–04 imtinai. Rašykite SMS arba el. laiškus.
Tel.: (696) 31873, mpetkevicius@gmail.com, Martynas, Vilnius.

Mainau, parduodu žaidimus. Visi joniškiečiai, parašykite arba paskambinkite.
Tel.: (685) 09282 arba (622) 37633, Eimantas, Joniškis.

Keičiu „Logitech Top Drive GT 4“ ir mobilųjį telefoną „Motorolla T190“ į konsolę „Nintendo DS“. Dar galiu primokėti 50 Lt.
Tel.: (601) 09904, Eimantas, Tauragė.

Perku „Worms World Party“ iš ukmergiškių.
Tel.: (619) 51272, Tautvydas, Ukmergė.

Perku „PSone“ žaidimus. Tik iš kauniečių.
Tel.: (602) 87291 arba (621) 11212, baslys@one.lt, Gražvydas, Kauno r.

Pigiai parduodu naujesnius ir geresnius žaidimus.
Tel.: (680) 17055, Tomas, Radviliškis.

Nustatyti vagies sugebėjimus — teach THF [skaičius]
Nustatyti gyvybes — teach HP [skaičius]
Nustatyti energiją — teach SP [skaičius]
Nustatyti mokymosi taškus — teach LP [skaičius]

FAHRENHEIT

Įveskite „J8OL14FD“ kaip vardą ir atrakinsite visus lygius ir epizodus.



HALF LIFE 2: EPISODE ONE

Paleiskite žadimą su komandinės eilutės parametru „–console“. Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange suveskite „sv_cheats 1“, tada veskite kodus.

Dievo režimas — god
Visi ginklai — impulse 101
Duoti nurodytą daiktą — give [pavadinimas]
Sumažinti sveikatą — buddha
Pažeisti žaidėją — hurtme [skaičius]
Nematomas priešams — notarget
Kiaurai objektus — noclip
Žemėlapių sąrašas — maps
„Pakrauti“ nurodytą žemėlapį — map [pavadinimas]
„Įkrauti“ nurodytą NPC — npc_create [vardas]



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Sustabdęs žaidimą pasirink „kodai“ ir įvesk vieną iš kodų. Sužaidęs misiją galėsi pasinaudoti ir misijos kodu.

„Babylon Club Redux“ misija — S13
„Cabana Cigar/Oakely Drive–In“ misija —DW_FRON
„Deliver“ misija — S12
„Freedom Town Redux“ misija — S07A
„Marina Storage“ misija — F_M_SHA
„Nacho Contreras“ misija — S09
„Nacho's Tanker“ misija — S10
„The Dock Boss“ misija — A51
„Un–Load“ misija — S11

Pilnos gyvybės — MEDIK
Pilnos amunicijos atsargos — AMMO
Tūkstantis kamuolių — FPATCH
Transporto priemonės sutaisymas — TBURGLR
Policijos persekiojimo sumažinimas — FLYSTRT
Gaujų persekiojimo sumažinimas — NOBALLS
Policijos persekiojimo padidinimas — DONUT
Gaujų persekiojimo padidinimas — GOBALLS
Ariel MK III automobilis — OLDFAST
Bacinari — 666999
Buldozeris — DOZER
Odin VH88 šiukšlių sunkvežimis — DUMPER
Bodog paniškas bėgimas — BUMMER
B. Real daina „The World Is Yours“ — TUNEME
Juodas kostiumas — BLACK
Mėlynas kostiumas — BLUE
Mėlynas kostiumas su atspalviu — BLUESH
Pilkas kostiumas — GRAY
Pilkas kostiumas su atspalviu — GRAYSH
Havajiečių marškiniai — HAWAII
Havajiečių marškiniai su atspalviu — HAWAIIG
Smėlio spalvos marškiniai — SANDY
Smėlio spalvos marškiniai su atspalviu — SANDYSH
Baltas kostiumas — WHITE
Baltas kostiumas su atspalviu — WHITESH
Dienos laiko pakeitimas — MARTHA
Griaudėjimas ir perkūnija — SHAZAAM
Lietus — RAINY
Savižudybė — KILTONY



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Reikia redaguoti žaidimo failą, tad prieš kažką keisdami pasidarykite jo kopiją. Su teksto redaktoriumi atsidarykite „autoexec.cfg“ failą žaidimo katalogo „profiles“ pakatalogyje. Pridėkite šią eilutę failo pabaigoje:
setvar dev_console_password = schwinge–des–todes

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus:
Užpildyti herojaus armiją padarais iš nurodyto miesto * — add_army town [miesto skaičius] [0 ar 1]
Pridėti įgūdžių taškų — add_skill [įgūdžio pavadinimas]
Pridėti nurodytą patirties kiekį pasirinktam herojui — add_exp [skaičius]
Pasirinktas herojus turi visus burtus — add_all_spells
Nustatyti moralę ir sėkmę pasirinktam herojui — set_hero_luck_morale [sėkmės skaičius] [moralės skaičius]
Nustatyti visus resursus į 0 — clear_money
Nustatyti aukso kiekį — add_gold [skaičius]
Gauti nurodytą skaičių resursų — add_money [skaičius]
Parodyti reikiamo žaidėjo resursus — show_player_money [žaidėjo skaičius]
Parodyti pasirinkto herojaus judėjimo taškus — show_hero_mp
Laimėti misiją — @win()
Pralaimėti misiją — @loose()



POSTAL 2

Spauskite Shift + ~ ir iškvieskite komandinį langą. Įveskite sissy, kad būtų įjungtas kodų režimas, tada veskite kodus:

Dievo režimas — alamode
Visi naikinantys ginklai — packnheat
Papildoma amunicija — payload
Papildomi pinigai — jewsforjesus
Papildomos katės — lotsapussy
Papildomos sveikatos pypkės — jones
Šarvai — blockmyass
Policijos uniforma — iamthelaw
Šaudymas katėmis — rockincats
Ghost režimas — ifeelfree
Skrydžio režimas — likeabirdy ar fly
Sulėtinimas —slomo



AGE OF EMPIRES II

Spauskite „Enter“ ir „chat“ lange veskite kodus:

1000 akmens — rock on
1000 medžio — lumberjack
1000 aukso — robin hood
1000 maisto — cheese steak jimmy's
Visas žemėlapis — marco
Nėra šešėlių — polo
Greitos statybos* — aegis

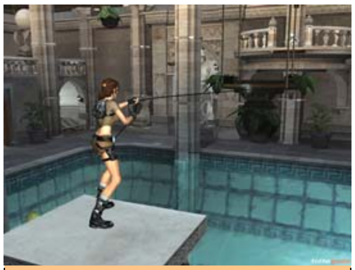
Valdyti gyvūnus — natural wonders
Staigi pergalė — i r winner
Staigus pralaimėjimas — resign
Savižudybė — wimpywimpywimpy
Aukštas greitas nenaudingas kaimietis** — i love the monkey head
Pėstininkas, vaidinantis beždžionę — furious the monkey boy
„Shelby Cobra“ su dvigubais kulkosvaidžiais*** — how do you turn this on
Užmušti nurodytą priešininką — torpedo<skaičius>
Sunaikinti visus priešininkus — black death
Sabotuoti dalinį — to smithereens

*** tai paveiks visus žaidėjus;**
**** neveikia kampanijoje;**
***** automobilis pasirodys, jei tik bus miesto centras.**

TOMB RAIDER: LEGEND

Sėkmingai įveikite nurodytą užduotį ir atrakinsite atitinkantį kodą.

Kulkos nepažeidžia Laros
„Time Trial“ režimu įveikite Angliją



mažiau nei per 27:00. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 7.

Ištraukti priešų sveikatą
„Time Trial“ režimu įveikite Boliviją mažiau nei per 12:30. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspac“ ir spauskite 2.

Nesibaigianti šautuvo amunicija
„Time Trial“ režime įveikite Japoniją mažiau nei per 12:15. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 4.

Nesibaigianti šratinio šautuvo amunicija
„Time Trial“ režimu įveikite Ganą mažiau nei per 20:00. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 3.

Nesibaigianti automato amunicija
„Time Trial“ režimu įveikite Peru mažiau nei per 21:30. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 6.

Nesibaigianti granatsvaidžio amunicija
„Time Trial“ režimu įveikite Kazachstaną mažiau nei per 27:10. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 5.

Žudymas vienu šūviu
„Time Trial“ režimu įveikite „Bolivia Redux“ mažiau nei per 4:15. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 8.

Ekskaliburo kardas
„Time Trial“ režimu įveikite Nepalą mažiau nei per 13:40. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 8.

Soul Reaver
Įveikite žaidimą ir visus „Time Trial“. Atrakinę kodą, žaisdami žaidimą laikykite „Backspace“ ir spauskite 0.

PROJECT IGI 2

Pagrindiniame meniu suveskite „nada“ ir toliau vieną iš kodų.

Dievo režimas — allgod
Neribota amunicija — allammo
Lengvesnis DI — easy

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Sustabdykite žaidimą ir eikite į CompStat/Map ekraną, tada laikykite [Shift] + F ir spauskite:
Lygio pasirinkimas — 3 kartus „Enter“;
100 Bad Cop taškų — 3 kartus „Space“;
100 karjeros taškų — 3 kartus „Delete“.



DOOM 3

Paspaudę Ctrl+Alt+~ žaidimo metu atidarykite konsolę. Veskite komandas ir aktyvuokite kodus:
Komanda — efektas
com_showfps 1 — įjungia kadrų per sekundę skaičiavimą, norėdami išjungti veskite tą patį su reikšme 0.
doomhell — persikelti į paskutinį lygį
freeze — sustabdo veiksmą ekrane
g_showplayershadow 1 — įjungia žaidėjo šešėlį
give all — visi ginklai, amunicija, šarvai, sveikata
give ammo — maksimali amunicija
give berserk — berserk režimas
give health — maksimali sveikata
give keys — visi reikalingi raktai
give pda — PDA ir videodiskai šiame lygyje
give weapon_bfg — gaunate BFG
give weapon_chaingun — gaunate grandininį ginklą
give weapon_chainsaw — gaunate grandininį pjūklą
give weapon_machinegun — gaunate automatą
give weapon_plasmagun — gaunate plazminį ginklą
give weapon_rocketlauncher — gaunate raketsvaidį
give weapon_shotgun — gaunate šratinį šautuvą
god — nepažeidžiamumas
kill — savižudybė
killmonsters — visi monstrai žūna
map testmaps/test_box — testinis žemėlapis
map testmaps/test_boxstack — testininis žemėlapis su dėžėmis
map testmaps/test_lotsaimps — testinis žemėlapis su impais
noclip — ėjimas kiaurai sienas ir skridimas
notarget — nematomumas daugumai monstrų
pm_thirdperson 1 — trečiojo asmens vaizdas



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Reikia redaguoti žaidimo failą, tad pasidarykite kopiją. Su „notepad“ atsidarykite „<zaidejo vardas>.ini“ failą kataloge „\documents and settings\all users\application data\ubisoft\tom clancy's splinter cell chaos theory\profiles\<zaidejo vardas>“. Pridėkite eilutę. Susiekite vieną iš kitų kodų su funkciniu klavišu kaip nurodyta, žaidimo metu spauskite jį, kad įjungtumėte atitinkamą kodo funkciją. Pavyzdžiui:
F2=nematomas
F3=nepažeidžiamas
F4=amunicija
Nematomas — invisible 1
Nepažeidžiamas — invincible 1
Sveikata — health
Amunicija — ammo
Kiaurai sienas — ghost
Užšaldyti priešus — playersonly
Užmušti visus priešus — killpawns



DUNGEON SIEGE II

Žaidimo metu paspauskite „Enter“ ir paspauskite +. Tada pridėkite dar vieną iš kodų:
Nenugalimumas — drlife
„Mirtinas smūgis“ — quwhba
Blizgantis išsimokslinimo žiedas — opnauticus
Sidabrinis žiedas — imalittalteapot
Teleportai — twilightzone
Liesesnis — extracreamy
Stambesnis — superchunky
Įrašyti filmą — movie

CANIS CANEM EDIT (BULLY) PS2

Žaisdami žaidimą laikykite L1 ir antruoju pulteliu spauskite:
Visa sveikata — R2(3);
Visi ginklai — aukštyn (4);
Užtaisyta amunicija — aukštyn (2);
Papildomi pinigai — trikampis, kvadratas, apskritimas, X;
Pagriebimo judesiai — aukštyn,



kairėn, žemyn (2), trikampis, kvadratas, X (2);
Hobo muštynių judesiai — aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, trikampis, kvadratas, X, apskritimas.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Kodus reikia rašyti tiesiog žaidimo metu:
THUGSTOOLS — Ginklų rinkinys #1
PROFESSIONALTOOLS — Ginklų rinkinys #2
NUTTERTOOLS — Ginklų rinkinys #3
ASPIRINE — Atstato sveikatą
PRECIOUSPROTECTION — Šarvų atnaujinimas
ICANTTAKEITANYMORE — Nusižudymas
YOUWONTTAKEMEALIVE — Padidinti ieškomumo lygį
LEAVEMEALONE — Pamažinti ieškomumo lygį
FANNYMAGNET — Moterys seks žaidėjui iš paskos
DEEPFRIEDMARSBARS — Žaidėjas tampa storas
PROGRAMMER — Žaidėjas tampa plonas
CHEATSHAVEBEENCRACKED — Žaidėjas tampa Ricardo Diaz
LOOKLIKELANCE — Žaidėjas tampa Lance Vance
MYSONISALAWYER — Žaidėjas tampa Ken Rosenberg
LOOKLIKEHILARY — Žaidėjas tampa Hilary King
ONEARMEDBANDIT — Žaidėjas tampa Phil Cassidy
IDONTHAVETHEMONEYSONNY — Žaidėjas tampa Sonny Forelli
FOXYLITTLETHING — Žaidėjas tampa Mercedes
PANZER — Atsiranda „Rhino Tank“
TRAVELINSTYLE — Atsiranda „Bloodring Banger“
GETTHEREFAST — Atsiranda „Sabre Turbo“
GETTHEREVERYFASTINDEED — Atsiranda „Hotring Racer“
RUBBISHCAR — Atsiranda „Trashmaster“
BETTERTHANWALKING — Atsiranda „Golf Caddie“
BIGBANG — Susprogdina arti esančias mašinas
MIAMITRAFFIC — Agresyvūs vairuotojai
AHAIRDRESSERSCAR — Visos mašinos tampa rožinės
IWANTITPAINTEDBLACK — Visos mašinos tampa juodos
COMEFLYWITHME — Skraidančios mašinos

IŠ GYVENIMO

VISI ŽINOME TĄ SENĄ IR, PO TEISYBEI, NUVALKIOTĄ POSAKĮ, KAD ŠEIMININKAS YRA PANAŠUS Į SAVO AUGINTINĮ ARBA ATVIRKŠČIAI. NESIKABINĖSIME ŠĮ KARTĄ PRIE PER DIDELIŲ AUSŲ AR PER ILGOS NOSIES, NES GALIMA ĮŽVELGTI KUR KAS ĮDOMESNIŲ SĄSAJŲ. ŠTAI ELEKTRONINIŲ GYVŪNŲ POPULIARUMAS PARODO, KOKIE KOMPIUTERIZUOTI TAPO ŽMONĖS. NENUVERTINDAMI AMŽINŲJŲ TIESŲ, ŠIO MĖNESIO RUBRIKĄ SKIRIAME GYVŪNIJOS PASAULIUI. TAIP, LANGAS Į GAMTĄ, MIELIEJI. KADA PASKUTINĮ KARTĄ BUVOTE PRAVĖRĘ SAVO LANGĄ?..



Uodai žudo žudikus

Trys kaliniai, kuriems gresia bausmė sėdėti iki gyvos galvos Kolorado valstijos kalėjime, išsigando paprasčiausių uodų.

Labiausiai kaliniai baiminasi Vakarų Nilo viruso, nors nepamiršta paminėti ir kitų ligų. Buvę tokie šaltakraujai ir prisidirbę tiek, kad gali būti visą gyvenimą izoliuoti nuo visuomenės, jie dabar puola raudoti, jog sukandžiotus uodų juos kankina „emocinė, protinė kančia, kad bet kuris uodo įkandimas gali baigtis sunkia fizine trauma ar net mirtimi.“

Kaliniai tvirtina, jog įkandimai sukėlė karštinę, galvos skausmus, kaklo niežulį bei raumenų silpnumą.

„Kiekvienas uodų puolimas sukėlė kūno sužalojimų, kurių kalėjimo administracija galėjo padėti išvengti, bet sąmoningai to nedarė,“ — rašė kaliniai, dalyvaudami kaip vienas kito advokatai.

Kalinių nelaimei, teisme jų toks originalus ieškinys buvo atmestas. Nors visokių kuriozų tenka girdėti apie Amerikos teisėsaugą, bet tai jau būtų daugiau negu absurdas. Šiuo atveju teismas atrado patį geriausią sprendimą — skyrė kaliniams kremo nuo uodų. ☒

Greitaeigiai vėžliai



Moterys mėgsta papuošalus. Šįkart jūrinių vėžlių patelės gavo ypatingų blizgučių — biologai 11 jų papuošė satelitiniais radarais. Taip prasidėjo Didžiosios Vėžlių Lenktynės, skirtos atkreipti pasaulio dėmesį į nykstančius vėžlius.

Jei įsivaizduojate, kad šie gyvūnai juda taip lėtai, kad lenktyniauja 10 metrų distancijoje, tai žinokite, jog atstumas, kurį jie žada įveikti per porą savaičių, yra 1931 km. Nuo Kosta Rikos Ramiojo vandenyno krantų iki pat Galapagų salyno.

Gamtosaugininkai teigia, jog išnyko jau 90 proc. vėžlių ir jei nebus imtasi griežtų priemonių jiems apsaugoti, prabėgus dešimčiai metų jie paprasčiausiai išnyks. Dėl tokios šiurpios statistikos reikėtų kaltinti tuos, kurie leidžia sau pasisavinti vėžlių kiaušinius, vandens taršą ir pramonės plėtojimąsi prie lizdų.

Specialiai šių lenktynių proga buvo sukurta informatyvi ir daug išradingų sprendimų pateikianti informacinė svetainė: http://www.greatturtlerace.com/ Joje ne tik paskaitysite apie jūros vėžlius kamuojančias problemas, bet ir galėsite stebėti visų vienuolikos lenktyniaujančių vėžlių tikslią buvimo vietą bei likusį atstumą iki finišo. Interaktyvi svetainė leidžia greitai ir neskausmingai pasidomėti jūriniais vėžliais ir jų problemomis, pavartyti virtualias vėžlių korteles su jų karikatūromis ir rėmėjų suteiktais pavadinimais, paskaityti kasdienius pranešimus iš lenktynių, taip pat užsiregistruoti ir atiduoti balsą už kažkurio vėžlio laimėjimą.

Šie jūriniai vėžliai, sulaukę šitokio pasaulinio dėmesio, yra didžiausi vėžliai pasaulyje. Jų ilgis siekia 2,5 metro, o svoris — visus 900 kilogramų. Vėžlių kiautas nėra suakmenėjęs kaip kitų vėžlių rūšių. Tuo pačiu tai ir giliausiai nardantys vėžliai.

Vien per pastaruosius 30 metų šių jūrinių vėžlių populiacija sumažėjo 3 kartus. Kartais jų mirties priežastys būna visiškai absurdiškos, bet verčiančios susimąstyti — vėžliai paspringsta plastikiniais maišeliais, sumaišę juos su medūzomis, kurios yra jų pagrindinis maistas. ☒

Konkurencija tarp... pandų

Dvi pandos buvo išrinktos dovanų Honkongui ta proga, kad jau dešimt metų, kaip jį valdyti gavo teisę kinai. Dabar šioms pandoms mėnuo karantino, kad pasiruoštų kelionei.

Vyko nemažas konkursas, kol buvo atrinktos būtent šios pandos. Iš viso dalyvavo 15 kandidačių. Buvo kruopščiai tiriamas jų svoris, ūgis, dantys, širdies plakimo dažnis, kvėpavimas, temperatūra, kraujas ir vidaus organai. Pagal šiuos kriterijus ir buvo atrinktos dvi geriausios. Užaugo jos kalnuose esančiame tyrimų ir globos centre.



Kinija Honkongui pirmąsias pandas padovanojo dar 1999–aisiais metais. Šių pandų vertė yra labai didelė, nes jos priklauso nykstančiai rūšiai ir jų niekur kitur negalima rasti, išskyrus Kiniją.

O Honkongas, buvęs britų kolonija, kinų valdžiai buvo perduotas 1997–ųjų liepos 1 dieną. ☒

Ruonis žudikas

Kalifornijos pakrantėse pradėjo siautėti didžiulis ruonis. Jis jau ne kartą užpuolė žmones, yra užpuolęs šunį ir net nesibodi pulti savo gentainių ruonių.

Apie 900 kg sveriantis monstras yra dažnai pastebimas Rusų upėje, ištekančioje į Ramųjį vandenyną. Vietiniai jau yra įspėti apie jo agresyvias nuotaikas.

Dar Velykų sekmadienį ruonis pačiupo pitbulį ir paleido jį tik tada, kai šuns šeimininkas pradėjo pats pulti ruonį bandydamas išgelbėti savo augintinį. „Aš žaidžiau su savo šunimi ir mečiau pagalį į vandenį, kad šuo man jį parneštų. Ir štai išniro tasai torpedą primenantis daiktas ir griebė mano pitbulį!“ — pasakojo puolimą išgyvenusio šuns šeimininkas.

Tuo nesibaigė ruonio veikla. Štai jau po poros dienų jis ėmė taip urgzti ant nekalto baidarininko, jog šis pasiskubino kuo greičiau dingti iš vandens.

Banglenčių parduotuvės asistentas pasakojo, jog vietiniams banglentininkams šis ruonis kelia nemažą grėsmę. „Baisu, kai jis kartu su tavimi iššoka iš vandens. Juk jo dydis kaip Volkswagen Beattle!“

Suaugę ruoniai gali išaugti virš 4 m ilgio, sverti virš 2 000 kg. Šis yra dar per jaunas, kad galėtų konkuruoti su kitais dėl patelių. Todėl plaukioja upėje ir užsiima tokiomis niekšybėmis. Ir ką jis kam bando įrodyti? ☒



Liūdno likimo triušiai

Vengrijos greitkelį užblokavo 5000 triušių. Jie nereikalavo koreguoti runkelių kainų. Jie pabiro į visas puses, kai į avariją pateko ir apvirto juos vežęs sunkvežimis. Sunkvežimio ir su juo susidūrusios mašinos vairuotojai nenukentėjo, bet susidūrimas liūdnai baigėsi gal 500 triušių.

Pagrindinis greitkelis tarp Vengrijos ir Austrijos sostinių buvo uždarytas ilgoms valandoms, kol įgaliotieji surinko visur aplink lakstančius triušius. Vidury dienos jau 4400 gyvūnų buvo surinkta. Likęs 100 išsibėgiojo laukais. „Lai būna jie laisvi. Mes jų negaudysim," — tarė greitkelio patrulis.

Anoks čia žygdarbis paleisti 100, kai žuvo 500, o svarbiausia, kad likę 4400 bus vežami ne kur kitur, o į skerdyklą. Menkas malonumas šiais laikais būti triušiu.

Gerokai prisidirbęs...

Floridoje buvo sulaikytas senukas, kuris gyveno kambaryje, padengtame net 7 cm išmatų sluoksniu. Ne, ne jis pats tiek sugebėjo pridergti. Tai jo mylimieji gyvūnėliai. Jei stebitės savo kaimynės kantrybe auginant 5 kates, tai virskit iš koto sužinoję, jog globėjas turėjo 300 kačių.

61 metų seniokas jau nebespėjo savo gyvūnų sužiūrėti, tad iš tų 300 dalis buvo ir nudvėsusių. Už antisanitarines sąlygas suimtasis buvo apkaltintas 55 žiauraus elgesio su gyvūnais atvejais, 2 atvejais bandant nuslėpti įkalčius ir dar už pasipriešinimą be smurto. Ar visa tai iš neišpasakytos meilės gyvūnėliams?

Deguonies lygis bute buvo labai žemas, o amoniako — nepaprastai didelis. Ugniagesiai turėjo išdaužti langus, kad pravėdintų gausiai apgyvendintą patalpą.

Pirmieji gelbėtojai atvykę į šią landynę pasakojo, kad juos pasitiko katinų dvėseliena svetainėje mintantys grifai. Dar daugiau grifų tupėjo ant namo stogo.

Jau tą pačią dieną gyvūnų teisių gynėjai konfiskavo apie 80 kačių ir išsivežė jas tyrimams.

Visą šią košę užviręs seniokas buvo uždarytas į areštinę, kol susimokės 1000 dolerių užstatą.





Gyvūnai dažnai garsėja nenuspėjamais veiksmais. Vien dėl jų galėtų gyvuoti mūsų skyrelis ar namų vaizdelių laidos. Bet neskubėkite kinkuoti galvomis. Langą į gamtą pravėrėme, o dabar sandariai užveriame, nes vėl atėjo metas grįžti prie trimatės architektūros, virtualių realijų ir įvairiaspalvių poligonų...

Messiah

Kojotas net nenorėjo sumuštinių

Vienoje Čikagos sumuštinių užkandinių apsilankė tikrai nedažnas klientas. Visi lankytojai ir darbuotojai sustingo iš baimės, kai tiesiog pro priekines duris įėjo kojotas ir įsitaisė atvirame šaldytuve su kola ir mineraliniu vandeniu.

„Jis visiškai neatrodė agresyvus", — pasakojo restorano vadybininkas. — „Tik dairėsi aplink."

Visi viduje buvę žmonės ramiai išėjo į lauką, nors kai kurie net leido sau pabaigti valgyti sumuštinius bei padaryti keletą kojoto nuotraukų mobiliaisiais telefonais.

Gyvūnų tarnyba atvyko po kokių 40 minučių ir išvedė visiškai pasyviai nusiteikusį kojotą į lauką. Tuo metu prie užkandinės jau buvo susispietęs nemažas būrys. Kojotai Čikagos senamiestyje aptinkami ypač retai. O kad vaikščiotų po užkandines, iš viso girdėti neteko.

Patikrinę gyvūną ir įsitikinę, kad jis sveikas, veterinarai jį paleido atgal į laisvę.



Šuo, nukeliavęs daugiau už tave

Dar prieš ketverius metus paklydęs šuo ir leidęs šeimininkams susitaikyti su netektimi, netikėtai atsirado. Bet atsirado maždaug 1 800 km nuo savo namų. Šiuolaikinės technologijos leido sugrąžinti jį tikriesiems šeimininkams.

Šuo Mikis buvo rastas gyvūnų globėjų kompanijos. Jei ne įtaisyta mikroschema, jis niekaip nebūtų pasiekęs savo namų. O dabar iš mikroschemos radusieji nuskaitė specialių kodą, kuris ir atskleidė Mikio gimtąją vietą.

Po skambučio veterinarė negalėjo patikėti, kad tai jos bendradarbės prarastas šuo. Juk praėjo 4 metai. Nežinia, kokiais būdais klajūnas įveikė 1 800 km ir sugebėjo išgyventi.



Šuns šeimininkai teigia, jog šuo gerokai pasikeitė per ketverius metus. Jis nebeatsimena ir savo vardo. Šeimininkė pasakojo: „Kad ir kas juo rūpinosi jo klajonių metu, tikiuosi, kad jie džiaugiasi, jog šuo pagaliau parsirado namo."

DATOS EUROPOJE

GEGUŽĖ

Data ir pavadinimas	Žanras
04 Field Ops	strategija
04 Genesis Rising: The Universal Crusade	strategija
04 Sword of the Stars: Born of Blood	kosminis
18 Ankh: Heart of Osiris	nuotykių
18 Bone: Out From Boneville	nuotykių
18 Bone: The Great Cow Race	nuotykių
18 Halo 2	FPS
25 Circus Empire	godsim
25 Enemy Engaged 2	simuliatorius
25 Enemy Territory: Quake Wars	FPS
25 Limbo of the Lost	nuotykių
25 Monster Madness: Battle for Suburbia	veiksmo
25 Pacific Storm: Allies	strategija
25 Space Force 2	kosminis
25 The Entente 2: World War I Battlefields	strategija
25 Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	veiksmo

BIRŽELIS

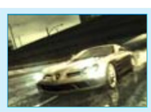
Data ir pavadinimas	Žanras
08 DEFCON: Global Thermonuclear War	strategija
08 Hospital Tycoon	godsim
08 Shadowrun	FPS
15 International Cricket Captain 2007	sportas
15 Patriots: A Nation Under Fire	veiksmo
22 Attack on Pearl Harbor	simuliatorius
22 Colin McRae: DiRT	lenktynės

EUROPOS TOP

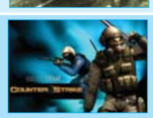
1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
2. The Sims 2: Seasons
3. Football Manager 2007 2
4. S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl
5. World of Warcraft: The Burning Crusade
6. The Sims 2
7. Medieval II: Total War
8. The Sims 2: Pets
9. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
10. Complete Collection of The Sims

SKAITYTOJŲ TOP 15

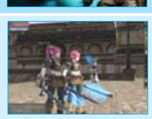
1. (1) Need For Speed: Carbon (PCK 06/12, 9,5)



2. (3) Counter Strike 1.6



3. (2) Lineage II



4. (4) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)
5. (5) World of Warcraft
6. (12) NBA Live 07 (PCK 06/11, 5,2)
7. (6) Gothic 3 (PCK 07/01, 7,5)
8. (7) FIFA 07 (PCK 06/11, 8,9)
9. (8) Counter Strike Source
10. (14) Resident Evil 4 (PCK 07/05, 8,8)
11. (9) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PCK 06/05, 8,9)
12. (13) Runescape
13. (S) Battlefield 2142 (PCK 07/01, 8,9)
14. (10) FlatOut 2 (PCK 06/10, 8,7)
15. (11) Warcraft III: Frozen Throne

Iškrito:
Prince of Persia: Warrior Within
N – naujas tope; S – sugrįžęs į topą.

DATOS LIETUVOJE (PC IR KONSOLĖMS)

GEGUŽĖ

05 diena

- PC Kings Quest Collection (Sierra Classics)
- PC Leisure Suit Larry Collection (Sierra Classics)
- PC Police Quest Collection (Sierra Classics)
- PC Space Quest Collection (Sierra Classics)
- PC Spider-Man The Movie 3
- PS2 SingStar Pop Hits
- PS2 Spider-Man The Movie 3
- PS3 Spider-Man The Movie 3
- PS3 Untold Legends: Dark Kingdom
- PSP Pac-Man World Rally
- PSP Tony Hawk Project 8
- X360 Need for Speed Carbon Classics
- X360 Spider-Man The Movie 3
- Wii Eledees
- Wii Spider-Man The Movie 3
- DS Spider-Man The Movie 3
- GBA Spider-Man The Movie 3

11 diena

- PC FIFA 07 Classics
- X360 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
- PSP The Sims 2 Platinum
- DS Lost in Blue 2
- DS Picross

18 diena

- PC Caesar 4 (BSS)
- PC Ice Age 2 (BSS)
- PS2 Socom: Combined Assault
- PSP Ratchet & Clank: Size Matters
- PSP Medal of Honor Heroes Platinum

BALTIJOS TOP 10 (GNT PLATINAMŲ ŽAIDIMŲ)

PC

1 The Sims 2 Seasons
2 The Sims 2
3 World of Warcraft
4 World of Warcraft - Burning Crusade
5 The Sims 2 Pets
6 Need for Speed Underground 2 Classics
7 Need for Speed Most Wanted Classics
8 The Sims 2 Glamour Life Stuff
9 Battlefield 1942 World War II Anthology Classics
10 The Sims 2 Open for Business

XBOX 360

1 Gears of War
2 NBA Live 07
3 Need for Speed Most Wanted Classic
4 Project Gotham Racing 3
5 Call of Duty 3
6 Battlefield 2 Modern Combat
7 Ridge Racer 6
8 Dead or Alive 4
9 Need for Speed Carbon Collectors Edition
10 Tomb Raider Legend Classics

PS2

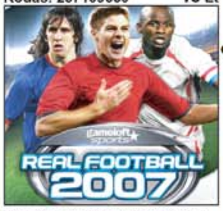
1 Gran Turismo 4 Platinum
2 Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
3 The Sims 2 Platinum
4 Ice Age 2 Platinum
5 Need for Speed Underground 2 Platinum
6 WRC: Rally Evolution Platinum
7 Tekken 5 Platinum
8 Need for Speed Most Wanted Platinum
9 NBA Live 07
10 Formula One 2006 Platinum

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one extremely mobile

VEIKSMO ŽAIDIMAI

Kodas: 257109660 — 10 Lt



Tikrasis futbolas sugrįžta! Išsirink bet kokią komandą iš 100 klubų ir dalyvauk sezono varžybose!

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3510i, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610, N70, N72 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z520i, Z530i

Kodas: 257879660 — 10 Lt



2014 metai... Milijonai gyventojų užpulti Meksikos maištininkų. Kiekvienas karys be galo brangus.

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7260, 7370, N70, N72 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z520i, Z530i, Z610i

Kodas: 257829660 — 10 Lt



Ir vėl kovoji prieš monstrų triušiukų naciją! Tik šį kartą medžioji priešą sėdėdamas už kartingo vairo!

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7270, 7370, 7610, N70, N72 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z520i, Z530i, Z610i

Kodas: 258839660 — 7 Lt



Tu esi kosminis šaulys! Valdai naujausius ginklus – lazerinį šautuvą ir ugniašaudį. Gavęs užduotį, Tu iškeliauji į pilną netikėtumų kelionę.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6111, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610, 8800, N70, N72 **SONY ERICSSON** K300i, K750i, T630

TOP ŽAIDIMAI

Kodas: 217829660 — 10 Lt



"Iksmenai 2" – žaidimas, apjungęs komiksus ir filmą. Surink komandą ir kovok prieš Blogį. Tik komandinė dvasia ir originalus puolimo stilius padės tau nugalėti blogąjį Magneto.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610 **SONY ERICSSON** K750i



Kodas: 256749660 — 10 Lt

Pikti priešai įsiveržė į kaimyninę šalį ir grasina ją užkariauti. Taikios derybos neduoda rezultatų...

NOKIA NOKIA: 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610, 8800, N70, N72 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z520i, Z530i, Z610i

Kodas: 255389660 — 10 Lt



"Dingę" dabar žaidimo pavidale. Užduotis išlikusiems – išsaugoti žmogiškumą ir gailestingumą.

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6103, 6111, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6280, 6610, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610, N70, N72 **SONY ERICSSON** K300i, K510i, K610i, K750i, K800i, T610, T630, W300i, W810i, Z520i, Z530i

Kodas: 213039660 — 10 Lt



Ir vėl gatvės futbolas! Žaidimas tiems, kuriems nusibodo griežtos taisyklės ir norisi tiesiog pažaisti su kamuoliu kieme... Jokių teisėjų, jokių aikštės ribų, o vietoje vartų – seno garažo vartai...

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

Įsitikinkite, kad įjungta **GPRS** paslauga. Žinutę su žaidimo už **10 Lt** kodu nusiųskite į numerį **1344**. Žaidimo už **7 Lt** - į numerį **1345**.
Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone.

SPALVOTI ATVIRUKAI



207639660, 138719660, 147209660, 105129660, 167429660, 228319660
227049660, 228289660, 228049660, 207649660, 212519660, 207569660, 225629660
225619660, 222159660, 222169660, 208889660, 225169660, 167819660, 168139660, 168069660

KAD GAUTUMĖTE SPALVOTĄ ATVIRUKĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**.
Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite spalvotą atviruką.

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6103, 6111, 6125, 6151, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, N70. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, C65, CF75, M55, MC60, S55, SL55, SL65. **SAMSUNG** C200, C210, C230, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X660, X670, E300, E530, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K510i, K700i, J300i, W300i, W800, Z550i

ATVIRUKAI

225059660 · 220779660 · NIGHT KILLER 218239660
777 218049660 · UOGIENES DIENA! 105419660 · 154179660
F1 224819660 · ATŠOK! 218309660 · happy birthday! 3229660
ENZO 220839660 · EXTREME 142229660 · MES ESAME KREPŠINIO RASĖ 85729660
We Are The Winners! 214139660 · Happy birthday! 21259660 · KAIP GAILA, KAD GIMTADIENIS KARTĄ PER METUS... 116559660
27549660 · PASILAIZON? 57089660 · 157769660

LOGOTIPAI

HACKER 224589660 · Mission possible! 224549660 · 224519660 · gprs 217009660
207779660 · BRADE 137169660 · TAUPYK TĖVŲ PINIGUS! 224629660 · 59660
O.K. 203679660 · BAD BOY 222449660 · PEPSI 359660 · NO FEAR 669660
56639660 · NOKIA 134849660 · HipHop 27329660 · PLAYER 140329660
Mane veža! 66039660 · Audi 549660 · 133059660 · BRIGADA 222439660



NETRIUKŠMAUK!

JEI KAI KURIE ASMENYS TAU SKAMBINA NETINKAMU LAIKU, NUSTATYK JIEMS SKAMBUTĮ „TYLA"

Nusiųskite kodą **115589660** į numerį **1322**
(**SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę **S**)
Mes Jums atsiųsime melodiją „TYLA"
Visiems telefonų modeliams, kuriems tinka mono- ir polifoninės melodijos

Kaina 1,95 Lt

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689660s).

NOKIA 1100, 2100, 2600 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6021, 6030, 6060, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 7270, 7610, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. Tik atvirukai 2610, 3250, 5300, 5500, 6070, 6101, 6111, 6125, 6233, 6270, 6288, 7280, 7360 **SIEMENS** A55, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, CX75, CXV70, M55, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, C210, X120, X450, X480, P730. Tik atvirukai X660. **SONY ERICSSON** Tik atvirukai: J300i, K300i, K610i, K700i, W300i, W800, Z550i, Z610i.

VOKALINĖS MELODIJOS

Melodija	Kodas
James Brown: I Feel Good	120239660
Arash: Tike tike kardi	188709660
Mamyte, pakelk ragelį!	181619660
Snap: The Power	130139660
Brainstorm: Waterfall	253829660
Brainstorm: Weekends Are Not My Happy Days	253539660
Mokinukės: Dėl tavęs	250629660
A. Mamontovas: Viskas iš naujo	244039660
Crazy Frog: Axel F	165229660
Serega: Juodas bumeris	126889660
Iš k.f. "Briliantinė ranka": Allo, shef, eto ja- Ljolik	123709660

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta ir veikia **GPRS** paslauga.
Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, C230, D500, D800, D830, X100, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X530, X600, X620, X660, X670, E300, E330, E360, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, E900, P510, P730, Z540. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 2610, 3200, 3220, 5140, 5300, 5500, 6020, 6060, 6070, 6080, 6021, 6111, 6125, 6151, 6230, 6260, 6288, 7260, 7270, 7280, 7370, 7610, 8800, N70, N72, N80. **SONY ERICSSON** K610i, K700i, K800i, W300i, W800, W810i, Z550i, Z610i

TOP MELODIJOS

Melodija	MONO	POLY
Lily Allen: Alfie NAUJA!	260139660	260139660p
The Fray: How To Save A Life	260129660	260129660p
Jurga: Instrukcija NAUJA!	261119660	261119660p
Kaiser Chiefs: Ruby	260069660	260069660p
Monrose: Shame	260019660	260019660p
Mino: Tavo akyse NAUJA!	258879660	258879660p
ATB: Till I Come	258139660	258139660p
Mika: Relax (Take It Easy)	251579660	251579660p
Lemon Joy: Ten Kur Mylejau	261109660	261109660p
Britney Spears: Overprotected	13229660	13229660p
Iš k.f. „Bulvarinis skaltalas"	123489660	123489660p
Lemon Joy: Pirmosios Geles NAUJA!	261089660	261089660p
Nelly Furtado: I am Like a Bird	8769660	8769660p
Scooter: Jigga Jigga	105819660	105819660p
Raketa: Padarys mane	210659660	210659660p
Bob Sinclair: Tenessee	260749660	260749660p
Omnitel: Pantera	72869660	72869660p
X-Files	1649660	1649660p
Iš k.f. Bumeris 2	216149660	216149660p
Flinstonai	6819660	6819660p
Mashina Vremeni: Uletaj	260049660	260049660p
Lemon Ice: Only You	260719660	260719660p
Chris Lake ft. Laura V: Changes	258109660	258109660p
Amberlife: Be tavęs NAUJA!	257069660	257069660p
Angelina: Tavo pirktos gėlės	257039660	257039660p
D. Bilan: Besserdechnaya	257019660	257019660p
Simona: O mama, man jau 18	260689660	260689660p
Nickelback: If Everyone Cared	255819660	255819660p
Soliaris: Nebenoriu mylėt	254639660	254639660p
Fergie: Fergalicious	253729660	253729660p
Avril Lavigne: Keep Holding On	253719660	253719660p
Milana: Apgaulė NAUJA!	260629660	260629660p
Jamiroquai: Radio	253669660	253669660p
Brainstorm: Waterfall	253659660	253659660p
Placebo: Meds	250369660	250369660p

SIUNTINUKAS DRAUGUI

1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709660 XXXXXXXX).
2. Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta ir veikia **GPRS** paslauga.
Žinutę su kodu (pvz., 3689660p) siųskite į mūsų numerį **1323**.

NOKIA 2610, 2650, 3100, 3200, 3220, 3250, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6230, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 7650, 8800, N70, N72, N80. **SAMSUNG** C100, C200, C210, C110, C230, D500, D800, D830, X100, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X500, X530, X600, X620, X640, X660, X670, E300, E330, E360, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, E900, P510, P730, Z530i, Z300, Z500, Z540, Z540. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, C75, CX65, CFX65, CF75, CX75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, S65, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K610i, K700i, J300i, W800, K500i, K510i, K800i, W810i, Z550i

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689660s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 2610, 3220, 5140, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6230, 6233, 6270, 6280, 6288, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 8800, N70, N72, N80) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E360, E530, E720, E730, E900, D500, D800, D830, X500, X530, X660, X670, Z300, Z500, Z540) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322**. Kaina 1,962 Lt.



PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Labiausiai patikųsi skaitytojo nuotrauka:

Norėčiau šio žaidimo išsaugojimų bei „treinerių“ DVD diske:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.



Siųsk kuponą ir laimėk išskirtinį ATI suvenyrą: puodelį – termosą!

Prizą už praėjusio numerio kuponą laimėjo Mindaugas Pilipavičius iš Švenčionių. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

F4610641169 · F4610643670 · F4610642847 · F4610644278 · F4610642680 · F4610642616 · F4610643545

F4610642942 · F4610642930 · F4610643016 · F4610644092 · F4610642678 · F4610642814

F4610643061 · F4610642689 · F4610644189 · F4610642921 · F4610644180

1. Norėdami užsisakyti spalvotą paveiksliuką, rašykite žinutę su pasirinktu kodu, pavyzdžiui: F4610644189
   Norėdami užsakyti draugui: F4610644189 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

2 Lt

NOKIA, SIEMENS: su WAP nustatymais, **SAMSUNG:** D100, E100, E700, E710, P100, P400, P510, S100, S500, T500, X400, X450, D700, V100, P700, **MOTOROLA:** C350, C370, C450, C550, E380, C650, **SONYERICSSON:** 300, T68, T302, T306, T310, T312, T316, T230, Z200, Z208, Z500, Z600, Z608, K700c, K700i, Z1010

LIETUVIŠKOS melodijos

69 DANGUJE - Gyvenu	5510192387
NL - Užknisa tavo skambučiai	5510192369
NL - R-1	5510192365
NAUJIEJI LIETUVIAI - Ruri Ruri	5510192366
BAVARIJA & V.RIAUBIŠKYTĖ - Aš tavo	5510192144
MINEDAS - Jausmai (Mums nelemta)	5510192397
ANDRIUS RIMIŠKIS - Kam tu man	5510192383
ŽILVINAS ŽVAGULIS - Alaus danguje nėra	5510191690
CISKO KID - Ančiukų šokis	5510191905
YVA - Katyčių daina	5510192372
69 DANGUJE - 9 danguj	5510192107
TAJA - Angelas baltas	5510191022
V. STAKĖNAS - Kelelis tolimas	5510191561
MAMA ROCK'N'ROLL - Mergužėle	5510192324
Ž.ŽVAGULIS - Faina faina	5510191786
Ž.ŽVAGULIS - Itališka dainelė	5510191853
M. MIKUTAVIČIUS - Ar mylėsi tu mane	5510191171
YVA - Paukštelis	5510191534
IRMA - Kai būnam kartu	5510191761
MANGO - Pabučiuok	5510191777
MANGO - Beržynėliai	5510192297
SEL - Parašyk man laišką iš Paryžiaus	5510192299
V.RIAUBIŠKYTĖ - Ramunę baltąją	5510191785
YVA - Berniukams	5510191781
SNIEGĖ IR KARINA - Ten	5510192359
MINEDAS - Panelė vasara	5510192409
MINEDAS - Tavo akys	5510192408
MINEDAS - Nebijok nakties	5510192407
MINEDAS - Niekas nebenori	5510192406
MINEDAS - Mergyte	5510192405

UŽSIENIETIŠKOS melodijos

MIKA - Relax (Take It Easy)	5510192410
J.SAVICEVA - Esli v serdce...(Bjaurusis ančiukas)	5510192024
DIMA BILAN - Never Let You Go	5510192294
JURIJ ŠATUNOV – Bielyje rozy	5510192363
DISKOTEKA AVARIJA - Malinki	5510192413
BUMER-2 - BUMER-2	5510192234
ALLA PUGACIOVA - Milion alych roz	5510191679
NELLY FURTADO - All good things	5510192412
A.SHELYGIN - Brigada	5510192418
LORDI - Hard Rock Hallelujah	5510192295
KUKLI NA PRAKAT – Kapali sliozy	5510192396
RUKI VVIERCH – Mylaja maja	5510192385
LOITUMA - Levas polka (Elniukai)	5510192416
AIDAMIR MUGU – Čiornyje glaza	5510192331
GIGI DAGOSTINO - Lamour Toujours	5510191141
BANAROO - Dubi dam dam	5510191879
MADONNA - Jump	5510192320
ROXETTE - Must Have Been Love	5510191483
DIMA BILAN – Ja tak liubliu tiebia	5510192384

1. Norėdami užsisakyti monotoninę melodiją, rašykite žinutę su raide M ir pasirinktu kodu, pavyzdžiui: M5510192410
   Norėdami užsakyti draugui: M5510192410 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

1. Norėdami užsisakyti polifoninę melodiją, rašykite žinutę su raide P ir pasirinktu kodu, pavyzdžiui: P5510192410
   Norėdami užsakyti draugui: P5510192410 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

MELODIJOS MONOTONINĖS: NOKIA: visiems modeliams
MELODIJOS POLIFONINĖS: NOKIA, SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, LG, PANASONIC: su WAP nustatymais **2 Lt**

GYVI GARSAI

SEXY

MOTERS ORGAZMAS	D5510191619
GRUPINIS SEKSAS	D5510191615
PALAIMA	D5510191060
SUPER ORGAZMAS	D5510191181
EROTIŠKAS DEJAVIMAS	D5510191227
AHHH	D5510191231
SEX	D5510191401

ĮVAIRŪS

TŪRŪTŪTŪ	D5510191638
HELLO LOSER!	D5510191589
HELLO? HELLO?	D5510191588
PRONTO!	D5510191586
ALLAH..	D5510191562
ARABŲ PRADŽIAMOKSLIS	D5510191561
BAD ENGLISH	D5510191559
VĖMIMAS	D5510191457

MINEDAS

Pekelk ragelį!	D5510192514
Tau skambina!	D5510192513
Alio, alio alio	D5510192512
Anu kelk ragelį!	D5510192511
Alio. Čia Minedas	D5510192510
Kelkis meška	D5510192509
Kelkis čia Minedas	D5510192508
Kelkis tinginy	D5510192507
Tau atėjo SMS'as	D5510192506
Jus gavote pranešimą	D5510192505
Tau atėjo SMS	D5510192504
Gaudyk SMS	D5510192502

GYVŪNAI

KIAULĖS ŽVIEGIMAS	D5510191528
ARKLIO ŽVENGIMAS	D5510191524
VARNA	D5510191512
GAIDYS	D5510191506
MIRŠTANTI VIŠTA	D5510192067
GIRTAS GAIDYS	D5510191461
PIKTAS KATINAS	D5510191233

1. Norėdami užsisakyti gyvą garsą, rašykite žinutę su pasirinkto garso kodu, pavyzdžiui: D5510192514
   Norėdami užsakyti draugui: D5510192514 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

3 Lt

LG: g4050, g5500, t5100 **Nokia:** 2355, 3200, 3220, 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6270, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6810, 6820, 6822, 7200, 7270, 7600, 7610, 7650, n-gage, n-gageqd, 7260. **Siemens:** c60, c62, c65, cf62, cf65, cl75, cx65, cx70, cx75, m65, m75, mc60, s55, s56, s57, s65, sk65, sl55, sl65, st55, st60. **SonyEricsson:** t230, t300, t302, t310, t316, t610, t616, t618, t630, t68i.

UŽSIRAŠYK VARDĄ!

T5510191088 · T5510191029 · T5510191004

T5510191056 · T5510191081 · T5510191001

T5510191002 · T5510191074 · T5510191006

1. Norėdami užsirašyti savo vardą, rašykite žinutę su pasirinktu paveikslėlio kodu ir savo vardu, pavyzdžiui: T5510191084 VARDAS
2. Siųsk numeriu: 1390

2 Lt

Ši paslauga tinka tokiems patiems telefonų modeliams, kaip ir spalvotų paveikslėlių

LINKSMIEJI SKAMBUČIAI

Minedo sveikinimas su Nauj. metais (linksmas)	S5510191133
Minedo sveikinimas su Nauj. metais (priešams)	S5510191132
Šiltas gimtadienio sveikinimas vaikinui	S5510191007
Dainingas gimtadienio sveikinimas JAM	S5510191009
Dainingas gimtadienio sveikinimas JAI	S5510191008
Skambina ŠREKAS	S5510191018
JĄ kviečia pašokti striptizą už 5000 Lt	S5510191020
Vaikinas prisipažįsta meilėje	S5510191022
Mergina prisipažįsta meilėje	S5510191023
Skambina iš gėjų asociacijos	S5510191037
Prieikite prie lango...	S5510191028
Bėkite pažiūrėti savo tualeto. Ten...	S5510191029
Tavo automobiliui galas	S5510191030
Mačiau tave nuogą (moteriai)	S5510191034
Mačiau tave nuogą (vyrui)	S5510191035
Sveikinimas besiruošiančiam vesti vyrui	S5510191010
JAM skambina striptizo šokėja	S5510191019
JĮ kviečia sušokti striptizą už 5000 Lt	S5510191021
Nepažįstamojo komplimentai JAI	S5510191024
Nepažįstamosios komplimentai JAM	S5510191025

1. Norėdami užsisakyti linksmąjį skambutį, rašykite žinutę su pasirinktu kodu, pavyzdžiui: S5510191133
   Norėdami užsakyti draugui: S5510191133 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

5 Lt

Visiems mobilių telefonų modeliams

ANIMACIJA

W5510191281 · W5510191407 · W5510191378

W5510191287 · W5510191362 · W5510191377

1. Norėdami užsisakyti animaciją, rašykite žinutę su pasirinktu kodu, pavyzdžiui: W5510191281
   Norėdami užsakyti draugui: W5510191281 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

2 Lt

NOKIA: 2600, 2650, 3100, 3108, 3120, 3128, 3200, 3220, 3230, 3510i, 3530, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6101, 6108, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6810, 6820, 6822, 7200, 7250, 7250i, 7270, 7610, 7650, 9300, 9500, N-Gage, N-GageQD. **SIEMENS:** A60, A62, A65, A75, Ax75, C62, CF75, CL75, CX65, CX70, CX75, CFX65, CXT65, E700, E800, M55, M75, MC60, S65, SF65, SK65, SP65, ST55, S60, V500, V560, X100, X120, X600, X640, **MOTOROLA:** C350, **SONYERICSSON:** T610, T630

JAVA ŽAIDIMAI

GHOST RECON 2

LG: c1100, c1100, c1300. **Motorola:** c550, e398, v3, v300, v500, v525, v547, v600. **Nokia:** 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 7210, 7250, 7260, n70. **Samsung:** d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x460, x480, x640. **Siemens:** c65, c75, cx65, m65, s65. **SonyEricsson:** k300i, t610, t630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600.

Topas **J5510191312**

AMERICA`S ARMY: SPECIAL OPERATIONS

LG: c1100, c1100, c1300. **Motorola:** c650, c650, e398, v180, v220, v3, v300, v500, v525, v547, v600, v620. **Nokia:** 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 5100, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610, n70. **Samsung:** d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x460, x480, x640. **Siemens:** c65, c75, cx65, m65, s65. **SonyEricsson:** k300i, t610, t630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600. **Visi modeliai: www.pipi.lt**

J5510201309

Topas

ASPHALT 3: STREET RULES

Topas

LG: c1300. **Motorola:** c650, c650, v180, v220, v3, 300, v500, v525, v547, v600. **Nokia:** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 7210, 7250, 7260, 7610, n70. **Samsung:** d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x460, x480, x640. **Siemens:** c65, c75, cx65, m65, s65. **SonyEricsson:** t610, t630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600.

J5510191223

DESPERATE HOUSEWIVES – NUSIVYLUSIOS NAMŲ ŠEIMININKĖS

LG: c1100, c1100, c1300. **Motorola:** c650, c650, e398, v180, v220, v3, v300, v500, v525, v547, v600. **Nokia:** 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 5100, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610, n70. **Samsung:** d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x460, x480, x640. **Siemens:** c65, c75, cx65, m65, s65. **SonyEricsson:** k300i, t610, t630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600. **Visi modeliai: www.pipi.lt**

J5510201310

Topas

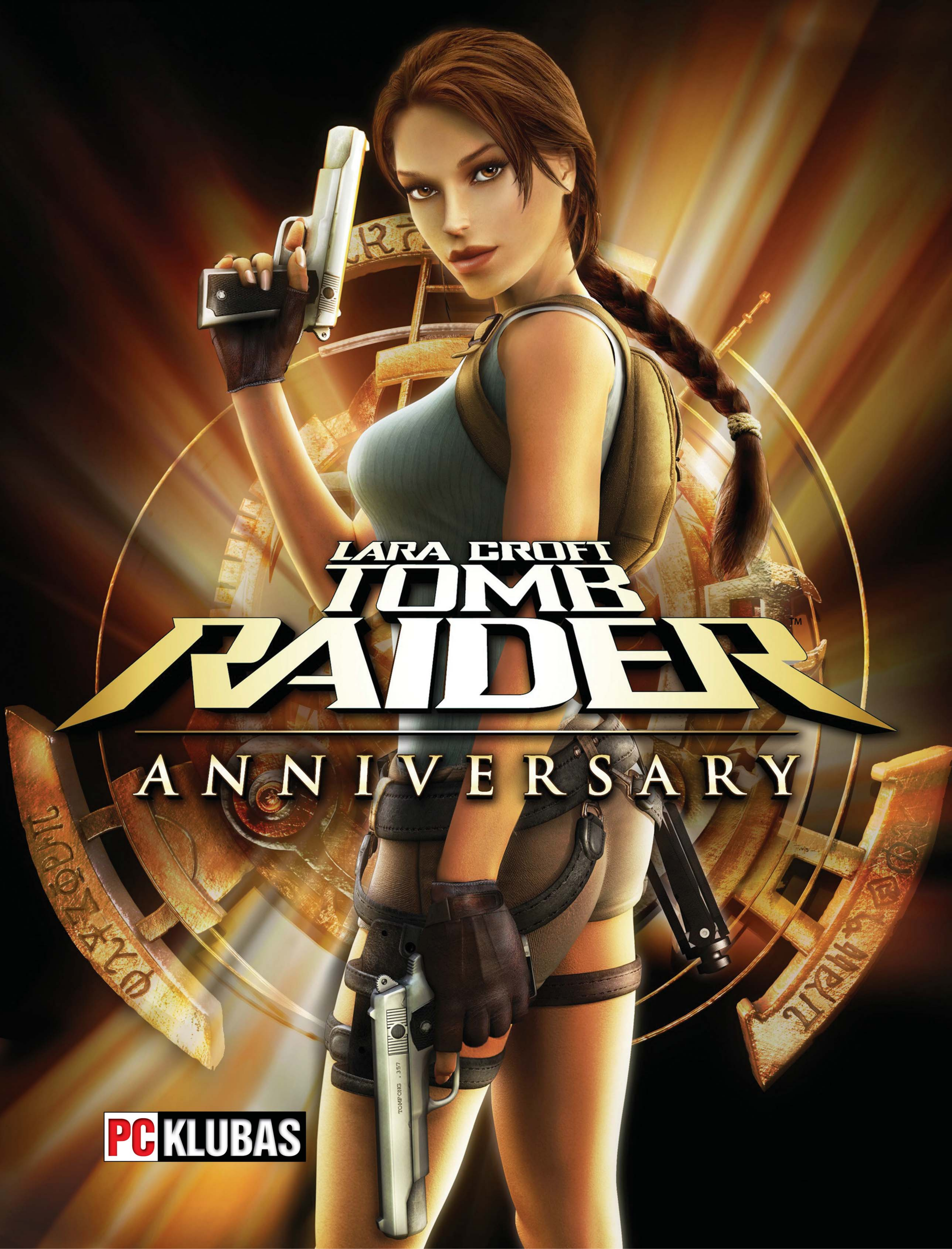
1. Norėdami užsisakyti java žaidimą, rašykite žinutę su pasirinkto žaidimo kodu, pavyzdžiui: J5510191312
   Norėdami užsakyti draugui: J5510191312 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

10 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta **WAP/GPRS** paslauga. Ją užsisakykite paskambinę savo operatoriui: **TELE2 - 117, OMNITEL - 1566, BITĖ GSM - 1501.**
Paslaugą gali užsisakyti visi OMNITEL, BITĖ LIETUVA, TELE2 abonementai bei LABAS, EXTRA, PILDYK, EŽYS, EUROCOM vartotojai.

Pagalba elektroniniu paštu: **support@pipi.lt**


Stuff
Perkamiausias pasaulyje žurnalas
apie technikos naujoves
IEŠKOK PARDAVIMO VIETOSE
VISOJE LIETUVOJE!
• 21 ŠALIS,
• 1 000 000 SKAITYTOJŲ,
• VIENA AISTRA...
PLIUS
DVD
Stuff KOLEKCIJA


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
ANNIVERSARY
PC KLUBAS